

576 KByte

C-64 • AMIGA • PC

III. évfolyam 7-8. szám, 1992. július-augusztus

Ára: 196,-



▶ **DUPLASZÁM** ▶
poszttermelléklettel

ÚJ OLVASÓINK FIGYELMÉBE!



1990/1



1990/2



1990/3



1990/4



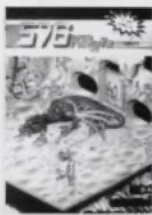
1990/5



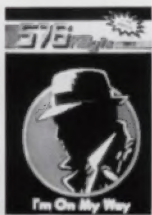
1990/6



1990/7



1991/1



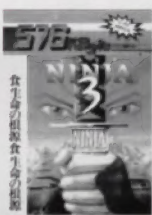
1991/2



1991/3



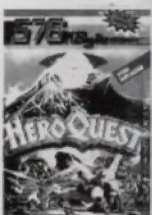
1991/4



1991/5



1991/6



1991/7-8



1991/9



1991/10



1991/11



1991/12



1992/1



1992/2



1992/3

576KByte C-64 • AMIGA • PC
10. évfolyam 4. szám, 1992. április Ár: 12,- Ft



1992/4

576KByte C-64 • AMIGA • PC
10. évfolyam 5. szám, 1992. május Ár: 12,- Ft



1992/5

576KByte C-64 • AMIGA • PC
10. évfolyam 6. szám, 1992. június Ár: 12,- Ft



1992/6

Szimulátor különszám
100,- Forintos
kedvezményes áron
megvásárolható.

**Az eddig megjelent számok
tartalomjegyzékét
a februári számban
megtalálhatod!**

Az 576 Kbyte visszamenőleg az első számtól is megvásárolható: • Az 1990-ben megjelent 7 szám kedvezményesen 400,- Ft-ért • Az 1991-ben megjelent 6 szám (januártól-júniusig) 400,- Ft-ért kedvezményesen megvásárolható • Ez már szuper kedvezmény! 1990 májustól-1991 júniusig (13 szám) csak 650,- Ft-ért kedvezményesen megvásárolható • Aki egyes számokat vásárol az 1991/6 számig 65,- Ft/példány áron kaphatja meg. Az 1991/7-8 szám-tól a lap eredeti áron vásárolható meg. A fenti árakhoz portóköltség is járul.
Postacím: COMGAME
GMK 1389 Bp, Pf. 132

TARTALOM

HÍREK	2
JAGUÁR XJ-220	4
REALMS	5
A HÓNAP BUKÁSA	7



CREATURES 2 _____ 13

MIG-2M	8
GOthic	10
MADTV	11
TOPLISTA	12
CREATURES 2	13
ÉRKEZÉSI OLDAL (AMIGA)	18
HEART OF CHINA	20
WINTER CAMP	21
STEEL EMPIRE	23
WINTER SUPERSPORTS '92	24
MONKEY ISLAND 2	25
ELVIRA II.	32
ÉRKEZÉSI OLDAL (C-64)	38



MONKEY ISLAND 2 _____ 25

SPACE CRUSADE	40
DUNE	42
AMIGA 500 KONTRA AMIGA 500 PLUS	45
CIVILISATION	47
BRUBAKER	49
D/GENERATION	50
CSEVEGŐ	51
EURO'92	53
NINTENDO GAMEBOY	55
PILLANATFELVÉTEL	56

ELVIRA II. _____ 32



Felelős szerkesztő: Balogh Zsolt
Helyettes szerkesztő: Martin
Kiadja a COMGAME Gmk 1026 Bp., Fillér u. 47/b.
Levélcím: 1389 Budapest Pf. 132.
Terjeszti a Magyar Posta
Előfizethető: 576 Kbyte (COMGAME Gmk)
1389 Budapest Pf. 132.

'92/7-8

A kiadványban megjelent szöveges és
illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve
bármilyen módon újra felhasználása csak a kiadó
engedélyével lehetséges.
ISSN 0865-8226
Novotrans Nyomda '92
Felelős vezető: Váriaki Imre

HÍREK

Olyan régen volt már hardware hírnök, így most megejtünk egyet. A COMMO-DORE cég végre kiadja új gépét, az AMIGA 600-ast. A 600-as legérdekesebb újdonsága, a beépített ROM csatlakozó, amely állítólag forradalmasítani fogja a játékgártást. Valami olyan dolgot kell elképzelni, mint amit a C64 GS-sel akartak elérni: a játékokat kizárólag cartridge-on fogják kiadni, így (szerintük) lehetetlenné válik a másolás. Csak azt nem értem, hogy az a sok százezer 500-as tulajdonos hogyan fogja így élvezni a legújabb stuffokat? Már most egy tucat cég jelezte, hogy érdeklődik a ROM kártyás játékok iránt, többek között azért is, mert egy ilyen kártyába egy 20 lemezes játék is vigan belefér. Ha a dolog tényleg komoly, akkor lehet, hogy búcsút mondhatunk a SIERRA stuffoknak! A gép egyébként túlságosan fontos technikai újításokat nem tartalmaz, de formája sokkal dögösebb lett, és méretre is zsugorodott egy hangyányit.

AMIGA

A következő év legérdekesebb filmje valószínűleg a SPIDERMAN lesz, melyről egyelőre nem sokat tudni. Annyi azért már kiszivárgott, hogy a Pökember egyik ellenfelét, Doctor Octopus-t Arnold Schwarzenegger fogja alakítani. A játék átírási jogáért már most „vére menő” küzdelem folyik, mégpedig az OCEAN és a GREMLIN között.

A TEAM 17 nevű csoport a Project-X után sem ül ölbe tett kézzel. CODENAME ASSASSIN címmel egy Strider-szerű játékot kezdtek el kódolni. A fő karakternek 200 frame-es animációja van, egy csomó digitalizált beszéd hallható majd, s a képernyőn egyszerre 100 szín látható. A programban kb. 800 képernyőt járhatunk be figuránkkal, akinek egy földalatti mozgalmat vezetőjét kell kinyírnia.

Aki emlékszik a CORE HEIMDALL-jára, azt bizonyára érdekelni fogja a cég

CRAZY CARS (AMIGA)

PREMIERE (AMIGA)



következő munkája, a PREMIERE. A programnak csak annyi köze lesz elődjéhez, hogy grafikáját ugyanaz a személy készíti, tehát humorban és képregény stílusban nem lesz hiány. A játék kb. a Rick Dangerous és a Prince of Persia keveréke lesz, ahol a lényeg nem a bonyolultság, hanem a játékos ügyessége.

A futball témájú játékok özönét folytatja az AUDIOGENIC, mégpedig a WORLD CLASS SOCCER-rel, és a SUPER LEAGUE MANAGER-rel. A két stuff közül az első az érdekesebb, amelyben olyan lehetőségünk is lesz, hogy megválasszuk, milyen nézőpontból kívánjuk játszani a meccseket.

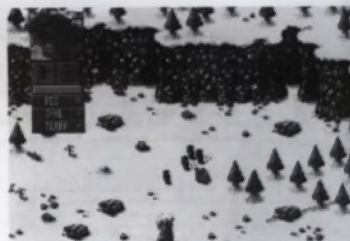
CODEMASTERS-ék sem tétlenkednek. CAPTAIN DYNAMO néven egy új budget-hőst ismertetnek meg az Amiga tulajdonosokkal, és folytatják a kis elefánt, CJ kalandjait is, mégpedig a CJ3: ELEPHANTS IN SPACE-szel.

Úgy látszik, hogy a KRISALIS már csak foci programokat tud összehozni. A két legújabb a GRAHAM TAYLOR SOCCER CHALLENGE, és a JOHN BARNES EURO SOCCER. Ha minden híres játékosról készítenek majd egy programot, akkor elég sokáig elélegél még a cég!

A MICROPROSE két új szimulátoron dolgozik, melyek állítólag még szebbek lesznek, mint az eddigiek. A HARRIER és az F-18 HORNET mindent tudni fog, amit egy 1992-es szimulátornak tudnia kell.

A MILLENIUM rájött, hogy a Robin Hood egy kissé rövidre sikeredett, ezért egy teljesen hasonló, de jóval tartalmasabb programot kezdtek el kódolni, ROME címmel. A játék szeptemberre készül el.

Szintén a MILLENIUM a szülőanyja a DAUGHTER OF THE SERPENTS-nek,



CANNON FODDER (AMIGA)

amely a cég első grafikus kalandjátéka, és az 1920-as évek Egyiptomjában játszódik.

Az OCEAN a SLEEPWALKER-rel kíván az élre törni. A játékban egy hűsűges kutyát alakítunk, akinek az a feladata, hogy megvédje alvajáró gazdáját a reá váró veszélyektől. Ahogy így belegondolok, a programnak mintha egy kicsit Lemmings szaga lenne, nem?

A STARBYTE egy igazi érdekességen dolgozik, a SPACE M+A+X-on. A játék a NASA kiképző programját mutatja be, méghozzá valamiféle manager formában, tehát elvileg ez lesz az első úrhajós manager program!

A MIRAGE cég még tovább folytatja a Midwinter sorozatot, mégpedig az ASHES OF EMPIRE-rel. A játék méretére jellemző, hogy 9 ezer karakterrel érintkezhetünk majd. Összesen 4 köztársaság 40 tartományát irányíthatjuk majd, melyeknél a fő cél, hogy a nép békében és jólétben éljen. A már ismert 3D-s technológia még tovább lett fejlesztve, és közlekedési eszközökben sem lesz hiány - főleg ha figyelembe vesszük, hogy a 9000 karakter mindegyikét meg kell találnunk majd az óriási birodalomban!

Már előre félek a TITUS új játékától, a CRAZY CARS 3-tól. Ha a cég azt nyújtja, mint az előző részekben, akkor jobb, ha ki sem adja az autós programokat megszügyenítő munkáinak folytatását.

Annyit írtunk már a VRIGIN következő játékáról, a CANNON FODDER-ról, hogy már ideje képet is mutatni róla. A Mega-Ide-Mania grafikájú játék előzeteséből éppen egy olyan pillanatot ragadtunk ki, amikor katonáink egy téli küldetésben vesznek részt.

Az ACCLAIM egy új Simpson epizódot konvertál az Amigára, mégpedig a Nintendo-ról. A játék címe BART VERSUS THE WORLD, és a család világmegváltó kalandjait mutatja be.

A TEAM 17 egyik új munkájáról már írtunk, most itt egy másik. Az OHP RACING, mint neve is mutatja autóverseny témájú játék, kb. mintha összeötvöznénk a Super Sprint-et és a Super Cars 2-t. Előreláthatólag 8-10 különböző tájon, 8-10 scrollozó pályán száguldhathatunk végig, melyek között a város, a jég, a sár, az éjszaka és a vidéki falu is megtalálható. Kipróbálhatunk majd motorokat, jeep-eket, Forma 1-es gépeket, sportkocsikat, szóval mindent. A pálya kb. 20-szor akkora lesz, mint a Super Cars-ban. Hogy a játék mikorra készül el, azt csak a jóisten tudja.

Valamelyik régebbi számunkban már írtunk egy játékról, amelyben egy csoport katonát kell irányítanunk, mindenféle küldetéseket végrehajtva. Nos, a játék új nevet kapott: ROOKIES, és végre teljesen

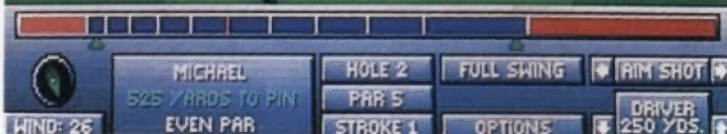
kitökéletesedett. A készítőik szerényen csak annyit mondanak róla: „Egy Lemmings, amelyben küldetésünk vannak”. A program első ránézésre mintha a Powermonger utódja lenne, de az animáció korántsem olyan komoly, inkább vidám és humoros (ha egy figurával éppen semmit sem csinálunk, akkor az unatkozás helyett vagy rágyújt, vagy leheveredik héderegni egy kicsit, vagy előveszi GAMEBOY játékát, és azzal csapja agyon az időt. S ezekre mind külön animáció van!). A játékos egy tábornok szerepét kapja, kinek maroknyi csoportját kell veszélyesebbnél veszélyesebb feladatokba küldenie. Azt hiszem, ez a játék elnyeri majd a „Legjobban megtervezett” program címet. Gondoljuk csak el, milyen meglepetéseket fog okozni már maga az irányítási rendszer is. Embereinket úgy küldözgethetjük, hogy rájuk bökünk, aztán oda, ahova menniük kell. Ilyenkor a palik szépen maguktól elindulnak, fákat, bokrokat, hegyeket kerülgetve. Mivel 20 emberkét ügysem tudunk nyomon követni, előfordulhat az, hogy mi egy vad tűzharcba bocsátkozunk az ellentéllal, s egy-két emberünk már csak a csata végére érkezik meg a helyszínre, mondván „Hé, mi történt, itt? Csak nem lekéstem a parádét?”! Hasonló „click ide, click oda” módszerrel folyik majd a küzdelem is, melyben épületek felrobbantására is lehetőség nyílik majd. A program annyira életszerű, hogy ha behatolunk egy ellenséges bázisra, és elbújunk mondjuk egy bokor mögé, akkor az ellenfél addig nem tüzel ránk, amíg be nem kerülünk látómezéjébe (á! a D/Generation). Minden bizonnyal a VIRGIN ROOKIES-ja lesz az 1992-es év egyik legszórakoztatóbb játéka!

PC

Az ACCOLADE folytatja sikeres baseball sorozatát, a HARDBALL 3-mal. A játékban a legismertebb amerikai sztárok szerepelnek, s a grafika lehetőleg még szebb, mint az elődökben.

Az ACTIVISION egy új kalandjáték piacra dobását tervez, melynek címe

NEW JACK NIKLAUS (PC)



ROOKIES (AMIGA)



AMIGA 600

LEATHER GODDESSES OF PHOBOS 2. A program érdekessége, hogy központi helyen szerepel benne a szex!

Az U.S.GOLD még mindig nem állt le a Links extrák kiadásával. A legújabb golfadálék a LINKS 386 PRO lesz, melynek érdekessége, hogy minimum egy 386-os gépre lesz szükség, ha játszani akarunk vele. Újdonság lesz, hogy játék közben az opció képernyőket a Windows-hoz hasonló módon tudjuk majd kezelni.

Az amerikai KONAMI cég egy újfajta RPG-t dob ki a PC piacra, CHAMPIONS címmel. Az újdonság abban rejlik, hogy nem a térképen bolyongva, hanem előre megadott sztori szerint kell haladni.

A PARAGON folytatja mega kalandjáték-sorozatát, MEGATRAVELLER 3: THE UNKNOWN WORLDS címmel. Ezúttal három háttértörténetet kapunk: egy kalandos megmentést, egy középkori krimi, és egy vérbeli harcosat. Mindhárom alaptörténetnek meg vannak a saját szereplőik, és a computer minden új játéknál más-más körülményeket generál. A játék szeptember körül érkezik majd meg.

Szinte nem is játék, inkább a képeskönyv kategóriába tartozik majd a SPELLBOUND: CHALLENGE OF THE FIVE REALMS nevű kalaNd stuff is, amely szintén a PARAGON műve. Egy fiatal herceg szerepében kell helytállnunk a fő gonosz ellen, s mindezt egy gyönyörű képekkel teletűzdelt programban.

Az ACCOLADE újabb golf-adáléka a JACK NICKLAUS' GOLF & COURSE DESIGN: SIGNATURE EDITION lesz. A játék grafikája már annyira életszerű, mintha tv-t néznénk. Akinek ez mond valamit, annak elárulom, hogy az új pályák helyszínei az English Turn Golf Club, New Orleans-ban, és a Sherwood Country Club, Kaliforniában. A játékon kívül még pályamódosításra is lehetőség lesz.

Az INTERPLAY tovább csigázza a sakk szerelmeseinek fantáziáját, mégpedig a BATTLE CHESS 4000-re.

A CAPSTONE igazán ki akarja használni a 256 színű grafika előnyeit, mégpedig egy gyerekeknek szánt programmal, a HOME ALONE: THE COMPUTERIZED COLORING BOOK-kal. Mint a címből is kiderül, ez esetben a film tucatnyi jelenetét színezhetik ki az apróságok.

Marin

H Í R E K

Amikor az agyonhirdetett JAGUAR megérkezett szerkesztőségünkbe, mindenki körülállta, és az az egybehangzó vélemény hangozott el, hogy „A Lotus 2 szebb!”. Én azért nem hamarkodtam el a döntést, mivel az a tapasztalatom, hogy a CORE DESIGN eddigi összes munkája a maga nemében bombasztikus, és kevés olyan cég van, amely ennyire tökéletesen design-olja játékait.



FOTÓ: AMIGA

Na, ilyenbe se fogok ülni!

JAGUAR XJ-220

Ha a grafikát nézem, tényleg felmerül, hogy a Lotus 2 mintha kicsit szebb lenne. Na nem is szebb, inkább „simább”. De nézzük meg, ott mit volt a feladat: felálltak a kocsik a rajthoz, aztán már csak a joysticket kellett orrvérzésig nyomni, és megbámulni a kódos meg az éjszakai pályát. Ha jó helyezést értünk el, akkor mehettünk tovább, ha nem, Ende. Mi van ezzel szemben a Jaguar-ban?

A játékban a világ 12 országában kell versenyeznünk, összesen 36 pályán. A játékos a JAGUAR-csapat tagja, amelyik a többi nagy márkával együtt utazgat, hogy kocsijainak erejét összemérje. A minél jobb helyezések emelik a csapat pozícióját a ranglistán. A játék Angliából indul, ahol az ország jól ismert időjárási viszonyai között kell megküzdenünk a 12 többi szupermárkával: Ferrari, Porsche, Lamborghini, Corvette. A képernyő bal felső sarkában látjuk, hogy hány kör van még hátra, a jobb felsőben pedig a jelenlegi pozíciónk szerepel. A bal alsó sarok két vízszintes oszlopa mutatja az üzemyagunk mennyiségét, és az éppen használt sebességfokozatot. A sebesség, melynek maximuma 220 mph (nem km/h!), a jobb alsó sarokban szerepel.

A pályák scrollozása nagyon gyors, a háttérgrafika pedig a végtelenségig változatos. Minden országnak megvan a maga speciális időjárása, eső, hó, köd, homokvihar, kömlás. A készítőik még arra is ügyeltek, hogy a hó például nem egyenletesen esik, hanem néha szállingózik, néha szakad! Az

oldalgrafika is csodás, a megszokott fák, köveken, házakon kívül vízesések, alagutak és még számtalan tereptárgy teszi szemet gyönyörködtetővé a programot. Attól függetlenül, hogy az XJ-220-as egy extra sportkocsi, sérülni „ő” is tud. Ezen bajok orvoslására való az a pénzösszeg, ami a helyezéseinktől függően gyarapszik kasszáinkban. A futamok végén egy gyönyörűen rajzolt képernyőn vizsgálhatjuk át kocsink különböző részeit: a zöld ép narancs sérült, a pirosan villogó cserére szoruló alkatrészt mutat. Ha esetleg nincs elég pénzünk, kijavítatlan hibákkal is elindulhatunk, de ez a gép rendellenes viselkedését vonja majd maga után.

A program külön show-ja a pályák előtt megjelenő CD lejátszó. Itt beállíthatjuk azt a nekünk tetsző zenét, amit menet közben hallgatni kívánunk, de lehetőség van arra is, hogy csak a háttérzajok szóljanak, vagy kipróbálhatjuk, hogy mit talál a rádió automata scanner-je!

Mivel a Jaguar a szinte tökéletes autóversenyek közé tartozik, úgy illő, hogy mindenféle körülményt át tudjunk állítani. A játék elején megválaszthatjuk az irányítás módját – egér, joy; automata vagy manuális váltás; de a data disc funkció sem hiányzik (előrelátó cég ez a CORE!) és ami a legérdekesebb, hogy a pályatervező rész sem hiányzik, ahol aztán mindenki olyan útvonalat hozhat össze, amelyet csak kíván. Az editor használatra rém egyszerű, és a kész pályák kimenthetőek későbbi használatra.

A program szerencsére legalább olyan jól játszható, mint amennyire szép. Egyedül versenyezni csúcs élvezet, de a pálmát az osztott képernyős páros küzdelem viszi el. A JAGUAR XJ-220

az a játék, amit mindenkinek meg kell szereznie, hiszen nem tűzök, ha azt állítom, hogy az autóversenyek királyával állunk szemben. Annyit még elárulok, hogy aki meg akarja vásárolni ezt a csoda-autót, annak nem kevesebb, mint 350 000 fontot (mennyi is ez forintban?? kb. 50 millió!) kell összegyűjtenie, de még akkor sem biztos, hogy jut neki abból a pár száz darabból, amit összesen gyártottak.

Martin



FOTÓ:
AMIGA

Fálamikor rég, amikor az akkor még ismeretlen Bullfrog cég piacra dobta Populous című játékát, valószínűleg még senki sem sejtette, hogy a program mekkora sikert fog aratni. Rövid időn belül azonban a többi cég is felismerte a témában rejlő hatalmas lehetőségeket és nekiláttak saját „istenjátékaik” fejlesztéséhez. Először az Electronic Arts készült el a Powermongerrel, majd egymás után a többiek a Mega-lo-Mániával, az Utópiával és végül megjelent a sorozat legújabb tagja, a Realms is. Ebben a játékban nem istenként vagy egy kolónia vezetőjeként kell legyőzni ellenfeleinket, hanem mint egy fiatal, de rendkívül ambiciózus király vehetjük fel a harcot az ellenséges népek ellen.

REALMS

Királyként az ellenséggel szemben

Még az intro megtekintése előtt ki kell választanunk a játék nyelvét, ez lehet német, francia vagy angol. Véleményem szerint a játékosok túlnyomó többsége kevésbé járatos a francia és német nyelv rejtelseiben, úgyhogy az üzeneteket és egyéb szövegeket csak angolról fordítom le. Az intro után a program betölti a kezdőpályát és már bele is vethetjük magunkat a játékba.

TÉRKÉP

Egy tetszőleges pálya betöltése után rögtön ez a képernyő jelentkezik be. A képernyő baloldali részén láthatunk egy térképet az egész meghódítandó területről. Legelőször ki kell választanunk a birodalmunkat, ehhez rá kell klikelnünk a térképen lévő egyik piros pontra. Ekkor a képernyő felső részén megjelenik a birodalom neve, a térképen pedig sárga pontokként a birodalomhoz tartozó városok, illetve főváros. A képernyő jobb oldali részén a szépen megrajzolt háttérén

külül még láthatunk egy mérleget, amely valószínűleg az adók nagyságát jelöli, bár ebben nem vagyok teljesen biztos. Ez alatt láthatjuk a birodalom rendelkezésére álló pénzt, ettől jobbra pedig a szintén az adó nagyságát jelképező pénztornyot. Az ok ikonra klikelve az éppen aktuális birodalom vezetőjeként nekiláthatunk ellenfeleink leigázásához. A képernyő alján lévő ikonok rendeltetése:

Fel-le nyíl: itt tudjuk az adót növelni illetve csökkenteni. Ha túl magasan tartjuk az adót, egy idő után elkezd romlani városaink morálja és lojalitása, az végső esetben akár lázadáshoz is vezethet. A lázadások elleni legjobb védekezés az, hogy a rebellis városba küldünk egy sereget, így az nem tud átállni az ellenséghez.

Üveggömb: ezzel az opcióval tudunk a részletes térképre átlépni.

piros rombusz: talán a kereskedelem fő irányát jelzi ki (?).

arc: ennek apontnak a hatására kis piros illetve sárga zászlók illetve hajók képében megjelennek a térképen a seregek és a hajókaravánok (ezek szállítják seregeinket keresztül a tengereken).

lemez: I/O menü.

RÉSZLETES TÉRKÉP

Ez a játék egyik legfontosabb képernyője, itt tudjuk seregeinket mozgatni vagy információt kérni egy városról. A bal felső sarokban láthatunk egy kicsinyített térképet a pályáról. Ettől jobbra látható egy szépen megrajzolt izometrikus kép a térképen fehér négyzettel jelölt területéről. A városokat kis tornyok jelképezik, a tornyok mellett lengő zászlók pedig a

városban lévő seregeket. Sátrak jelölik a letáborozott seregeket, a mozgó seregeket pedig kis lovas illetve gyalogos alakok. A képernyő bal alsó részén lévő ikonok: ajtó: vissza a főterképre.

fej: ezzel az opcióval annak a seregnek a tartózkodási helyére ugorhatunk, amelyiknek legutoljára adtunk ki valamilyen parancsot.

üveggömb: információ valamelyik seregről vagy városról

üveggömb foglalatlanban: a program üzeneteit olvashatjuk el, csak akkor használható, ha két csillagok világítanak benne, egyébként no messages feliratot kapunk. A játék folyamán a következő üzenetekkel találkozhatunk.

City of XY. The people are starving: XY városban éheznek az emberek. Sürgősen vegyünk a városnak pár évre elegendő élelmet, így remélhetőleg jó ideig nem lesz vele gondunk.

City of XY is under siege: XY városunkat éppen ostromolják. Azonnal küldjünk oda pár erősebb felmentő sereget, így nem csak a városunk menekül meg, hanem kis szerencsével az ostromló erőket is teljesen szét tudjuk verni.

City of XY has been looted: XY várost bevétek és kifosztották.

City of XY has been surrounded: XY város megadta magát az ostromlóknak.

Infantry from XY is surrounded: XY városból való seregünk megadta magát.

Infantry from XY is retreating: XY városból való seregünk visszavonul.

Infantry from XY awaiting orders: XY városból való seregünk letáborozott és parancsra vár.

City of XY is utterly destroyed: XY városunkat az ostromlók megsemmisítették.

City of XY has revolted: XY város föllázadt és áttért az ellenséghez.

Infantry from XY is seriously under strength: XY városból való hadsereg nagyon legyengült.

Nagy ritkán előfordulhat, hogy az üveggömbben két keresztbetett kard jelenik meg. Ez azt jelenti, hogy valahol nagyobb csata alakult ki, ilyenkor a kardokra klikelve személyesen irányíthatjuk az ütközetet.

VÁROSOK

Két fő csoportra oszthatjuk a településeket: városokra és fővárosokra. Egy főváros lakossága általában 50000 fő körül mozog, míg egy városé elfordulhat, hogy csak néhány száz. Értelemszerűen a nagyobb lélekszám miatt a fővárosokban több sereget lehet toborozni illetve adót beszédni, mint a városokban. Ugyanakkor nagyon kell vigyázni a fővárosainkra, ugyanis ha már egy se marad, függetlenül attól, hogy hány seregünk és városunk van még, elvesztettük a játékot. Ez a szabály érvényes az ellenfélre is, tehát ha

elfoglaltuk az utolsó fővárosát is, akkor az összes serege és városa hozzánk kerül. Egy városról az azt szimbolizáló toronyra klikelve kérhetünk információt, ekkor megjelenik az információs kártya. A képernyő középső részén egy fantasztikusan szép képet láthatunk a városról és külön pozitívum, hogy ez a kép mindig egyedi, függ a város lélekszámától, a lakosok fajtától stb. A látkép fölött szöveges tájékoztatót láthatunk a városról, ez a következő lényeges dolgokról informál:

Their health is low/good/high/excellent: a lakosság egészségi állapota rossz/jó/nagyon jó/tökéletes.

The granaries hold little grain/1,2,3... years grain in store:

a város élelmiszer-tartaléka kicsi/1,2,3... évre elég.

The barbarian/elvish/amazon/dwarf/nordic/orc population of...

is declining/increasing: a barbár/elf/amazon/törpe/északi/ork lakosság létszáma... és csökken/nő.

They are/their morale is broken/wretched/depressed/despondent/satisfied/confident/determined/unbeatable: a morál megtört/nyomorult/nyomott/csőgéd/kielégítő/biztos/elszánt/megingathatatlan.

Their loyalty is shattered/stable/certain/good/absolute: a lojalitás összetört/stabil/biztos/jó/abszolút.

The city is under siege: a város éppen ostrom alatt áll.

More land is needed: több földre van szükség.

There are 1000 militia available for recruitment: 1000 fő készen áll a sorozásra.

There is too much land to farm: túl sok a föld, építsünk több házat.

Ez így valószínűleg elég bonyolultnak tűnik, de a játék közben biztos egyértelművé válik. A képernyő alján lévő fel-le nyíl ikonon tudunk a rendelkezésünkre álló opciók között válogatni. A következő pontok állhatnak a rendelkezésünkre:

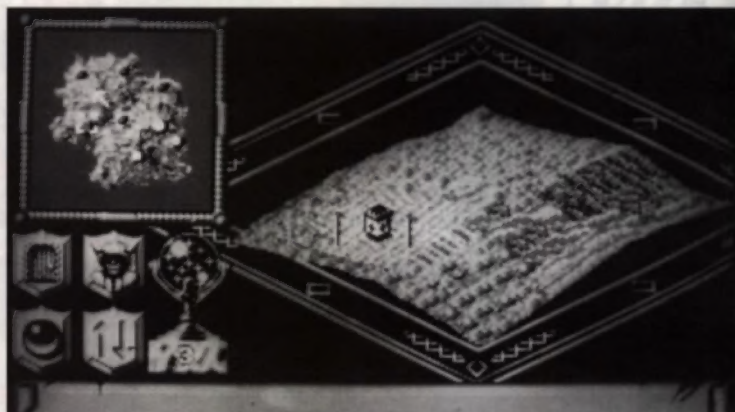
Build city: házak építése, egyébként egyúttal növeli a lélekszámot is. Sajnos elég sokba kerül (kb. 400 arany), így túl gyakori használata a csőd szélére sodorhat bennünket. Egyébként csak ezzel az opcióval lehet növelni a lakosság morálját.

Buy grain: 1 évre elegendő élelem vásárlása. Általában nem kerül túl sokba, bár egy 50000 fős város esetében azért ne számítsunk arra, hogy 90-1000 arany alatt megúszhatjuk.

Train cavalry: lovashadsereg felállítása. Csak akkor lehetséges, ha 1000 fő készen áll a sorozásra, mellesleg 16 aranyba kerül.

Recruit army: akár a train cavalry, csak ezzel az opcióval gyalogos hadsereget tudunk felállítani és csak 4 aranyba kerül.

Citizen levy: lakosság megadóztatása, az egyetlen békés pénzszerzési mód. A



FOTÓ: AMIGA

jobb oldalon látható pénztorony jelzi az adóztatásból befolyó pénzt, ez annál nagyobb, minél többen élnek a városban. Ezt az opciót akár többször is használhatjuk egymás után, viszont egyre kevesebb pénz fog befolyni és a morál is rohamosan romlani kezd.

Increase land: a város területének növelése. Csak akkor lehetséges, ha a várost még nem vettük körül fallal.

Stone walls: kőfal építése. Védettebbé teszi a várost a külső támadásokkal szemben, növeli az ostrom idejét. Egyetlen hátránya, hogy elég sokba kerül (kb. 400 arany).

Timber walls: fafal építése, a kőfal gyengébb változata, viszont csak fele annyiba kerül.

A kapu ikonon kiléphetünk a város információs kártyájáról.

A SEREGEK

A seregeket két fő csoportra oszthatjuk: a gyalogos és lovas seregekre. A lovas seregek egy kicsit drágábbak a gyalogosoknál, viszont a támadásban illetve hajítófegyverek használatában felül is múlják azokat. Védekezésben tapasztalataim szerint a gyalogosok a hatékonyabbak, ennek ellenére én a lovas seregeket ajánlom mindenkinek. Persze a sereg fajtájánál jóval fontosabb a felszerelése, ugyanis ez határozza meg az összes lényeges paramétert, mint például hajítófegyverek száma, páncélzat stb. Sajnos a kezdeti seregek felszerelése elég rossz, így ezeket már a játék elején érdemes átfegyverezni. Miután a város információs kártyáján kiválasztottuk, hogy egy lovas illetve gyalogos hadsereget akarunk felállítani, beléphetünk a csapat információs menüjébe. A képernyő felső részén lévő szöveg tájékoztató a sereg faji hovatartozásáról, arról, hogy felszerelése alapján könnyű (light) vagy nehéz (heavy) lovasság illetve gyalogság-e, valamint arról, hogy melyik városból való. Ez alatt látható a sereg létszáma (... warriors) és

az, hogy van-e valamilyen speciális képessége a dobófegyverek használatában. Minden barbár, elf, ork, amazon sereg tapasztalt (expert) a hajítófegyverek használatában, az északi csapatok átlagosak (fair), a törpék pedig tapasztalatlanok. Ezen kívül még fel van tüntetve a morál és lojalitás is, bár ezek nem túl lényesek. Alul látható a sereg egyik katonája, akit úgy feldíszítetünk különböző fegyverekkel, akár egy karácsonyfát. A képernyő jobb oldalán lévő ikonok rendeltetése:

sisak: a sereg páncélzatát tudjuk itt kiválasztani. Katonáink kezdetben semmilyen páncélt nem viselnek, de felszerelhetjük őket sisakkal, páncélinggel, illetve a kettő kombinációjával. Ha anyagi helyzetünk engedi, lehetőleg sisakot és páncélinget is vegyünk az előbbi 8, az utóbbi pedig 19 aranyba kerül.

kard: ezzel a ponttal tudunk katonáink kézfegyverén változtatni. Kezdetben egy törrel vannak felszerelve, ezt azonban célszerű csatabárdra (15 arany), kardra (8 arany), vagy kalapácsra lecserélni.

nyíl: ezzel a ponttal a hajítófegyvert tudjuk kiválasztani. Ez lehet szigony (6 arany), íj (15 arany) vagy lándzsa (9 arany).

pajzs: ezzel a ponttal tudjuk katonáinkat valamilyen pajzzsal felszerelni. Ez lehet nádpajzs (5 arany), fapajzs (9 arany), illetve témpajzs (15 arany).

guggoló alak: sereg felosztása.

ajtó: kilépés.

A csapat felszerelésének összárát az ikonoktól jobbra láthatjuk, egyébként ez maximum 72 arany lehet. Az ikonok felett láthatjuk a csapat zsoldját, ezt jobb nem módosítani, mivel hiába növeljük, nem javít semmilyen tulajdonságot. Végezetül pedig néhány szó a seregek mozgásáról. Ha egy sereggel meg akarunk ostromolni egy ellenséges várost, klikkeljünk az egységre, akkor megváltozik a cursor alakja. Ezután klikkeljünk az ellenséges városra és seregeink megindulnak a balszerencsés célpont

felé. Fontos: a városban illetve a város környékén található ÖSSZES sereg a kijelölt irányba fog elindulni.

CSATA

Két vagy több ellenséges sereg találkozásakor csata jön létre. A kisebb és jelentéktlenebb csatákat a gép automatikusan lejátssza, azonban a nagyobb ütközeteket személyesen is irányíthatjuk. Rövid töltőgetés után megjelenik a szépen megrajzolt csatater és felsorakoznak a seregek (a mi csapataink állnak a képernyő alján). A csatater fölött látható két zászló az ütközet jelenlegi állását mutatja, mindig az erősebb fél lobogója van feljebb. Az egyes seregeket 8-8 kis lovas illetve gyalogos jelképezi, közülük az egyik egy kis harci zászlót hordoz. Erre a zászlóra klikkelve a jobb alsó sarkokban megjelennek az egységre vonatkozó adatok és a továbbiakban az így kiválasztott egységnek tudunk parancsokat kiadni. A leegyszerűbb parancs a szimpla roham, csak klikkeljünk a kívánt ellenséges sereg zászlóvivőjére és rövid idő múlva heves kézitusára fog a két csapat között kialakulni.

A többi parancsot az alul lévő ikonokkal lehet kiadni, ezek a következők:

nyíl: támadás a hajtófegyverekkel. A

kijelölt célpontra nyílzápor zúdul, ami szerencsés esetben két ellenséges gyalogos halálát is okozhatja (ez a valóságban úgy 200-300 embernek felel meg). Erdemes ezt a parancsot a lehető leggyakrabban használni, de azért ne felejtjük el, hogy seregünk nem rendelkezik korlátlan mennyiségű hajtófegyverrel és túl közeli illetve távoli célpontokat sem lehet ezzel az opcióval eredményesen támadni.

jobbba nyíl: a sereg 45 fokkal jobbra fordul.

balra nyíl: a sereg 45 fokkal balra fordul.

kis gombócok: a sereg felállítását tudjuk megváltoztatni.

száj/trombita: itt tudunk váltogatni a harcászúrlóság/visszavonulás között. Rögtön a csata elején a harcászúrlóságot (trombita) állítsuk be, visszavonulni csak nagyon nagy ellenséges túlerő esetén érdemes.

A parancsok után rátérnek az egységek tulajdonságaira. A közelharcban való jártasságot a kis kardok szimbolizálják. A pajzsok jelölik az egység páncélzatát, az alatta lévő nyilak pedig az egységnél lévő hajtófegyverek számát. A legalul lévő kis sisakok a sereg erejét jelölik, ha ez nullára csökken vagy

megölték a zászlóvivőt a csapat fejvesztett menekülésbe kezd.

OSTROM

Az ostromló seregeket kis fatornyok jelképezik. Egy-egy nagyobb ellenséges város ostroma gyakran nagyon sokáig elhúzódik, s külön kellemetlenség, hogy ellenfelünk egymás után küldi a felmentő seregeit. A várost bevéve a következő opciók közül választhatunk: Takeover city: város elfoglalása. Ezt a pontot csak az igazán nagy és jelentős városoknál használjuk, ugyanis az így elfoglalt település állandóan lázongani fog.

Raze city: város lerombolása. Kisebb városok esetén célszerű használni, így nem lesz több gond velük és még elég sok pénz szokott befolyjni a fosztogatásból is.

Loot city: fosztogatás. Általában kevés pénz szokott befolyjni és a város is viszonylag ép börtöl őrzi meg a kalandot.

Előfordulhat, hogy az egyik városunkat ostromló seregek felkínálják, hogy egy nagyobb összeg ellenében elvonulnak és egy ideig békén hagynak. Ez a nagyobb összeg általában 999 arany, úgyhogy ezt csak akkor fizessük ki, ha tényleg bajban vagyunk.

T.J. Himmelweiss

Nős, hirtelenjében ennyit tudtam összeszedni a REALMS-ről. A grafika és a hang átlagon felüli, Populous kategória. Sajnos a program számomra egy idő után monotonná, unalmassá vált, így minden pozitívuma ellenére nem vagyok a játéktól különösebben elragadtatva.

PC

AMIGA

GRAFIKA

80

ZENE

74

JÁTSZHATÓSÁG

69

Összesen

71



INTERNATIONAL ICE HOCKEY

Anyááám! Hogy lehet ilyen ócskavasat kiadni a XXI. század küszöbén? Ez a 64-es meggyalázása! Tudom, hogy haldoklik, de azért a halálát nem kéne ennyire siettetni. A program jellemzői, miután erősen cenzúráztam magam: ricegő, görcs sprite-ok, végtelenül primitív játéktér, irányíthatatlan játékosok, bántóan gyenge hangok (inkább csak a SID hibájának hallatszanak), rángatózó scroll. Ennyi. És most még csak a pozitívumokat soroltam fel. A Zeppelin soha nem volt híres a brilliáns játékaikról, de ez már azért minden határon túlmegy. Szégyen! (C-64)

Zolee



A HÓNAP

BUKÁSA

DIE STURMTRUPPEN

Azért nem értem, hogy amikor az IDEA olyan játékot is össze tud hozni, mint a Crazy Seasons, akkor hogyan vetemedhetett a STURMTRUPPEN-re. Egyáltalán, miért kellett német címet adni a programnak? Valószínűleg azt tervezték a fiúk, hogy most összehoznak valami csoda humorosat. Nos, inkább a ló másik oldalára estek át, és valami csoda hülyeséget hoztak össze. A játék alapvetően akció stílusú: emberkénkkal folyamatosan kell haladni, és felrúgni a többi katonát (akik lecsúszott nadrággal funak tova). Beszállhatunk egy terepjáróba is, ilyenkor egy lövöldözős részbe kerülünk át. Sajnos a grafika kiábrándítóan durva, az akció pedig kézbentartatlan, így nem hiszem, hogy lesz olyan Amiga tulajdonos, aki elvergődne a játék végéig. Ha valaki mégis így látja, hogy a Sturmtruppen egy tuti játék, annak várjuk levelét, és a programot átesszük a „Hónap tévedése” rovatba! (Amiga) Martin



Az előd program (MIG-29 FULCRUM) leírásával a szimulátor különszám olvasói már találkoztak. Ott, nem kis lelkiismeretfurdalást okozva ezzel magamnak, alaposan lehúztam a világ egyik legjobb vadászgépének – egyesek szerint szándékosan – gyengéskére megírt szimulációs programját. A programozók is érezhették, hogy adósa maradtak a témának, mert a fenti névvel, a közelmúltban megjelent a MIG-29 újabb, javított verziója. A pozitívumokra jobban odafigyelve, nézzük sikerült-e túlélniük az előző hibákon.

A MIG-29 rövid története:

A hírszerzői jelentések szerint az első MIG-29-es századot 1984 elején állították fel a Szovjetunióban. Amíg a gépről csak műhold felvételek álltak rendelkezésre úgy hitték, hogy az F-15 kicsinyített köpintársáról van szó. Először az 1986-os finnországi látogatás győzte meg a szakmai közvéleményt arról, hogy a MIG-29 teljes egészében szovjet konstrukció, sőt számos olyan eredeti megoldása van, amelyet az amerikai konstruktőrök sohasem alkalmaztak. A Glasznosztj MIG-et az 1988-as Farnborough-i, majd a 89-es párizsi bemutatkozása avatta igazi sztárrá. A MIG-29 mindent megcsinált amit az F-16, F-18 vagy Mirage 2000, csak hogy mindezt fly-by-wire vezérlés, és számítógép segítségével nélkül. A hajtóműveket szinte lehetetlen helyzetbe hozó szakállas tauchert (visszacsúszást farokirányban), és – az orosz eredetiből lefordított harang figurát (lassú, függőleges emelkedés mellett a hajtóművek teljesítményét felváltva növelik ill. csökkentik, ezáltal a repülőgép jobbra-balra kileng, harangozik).

Az előző program folytatása

MIG-29M

Super Fulcrum

a többiek megközelítően sem tudták leutánozni.

A hazai repülés szerelmesei 1990. aug. 19-én Kecskeméten simogathatták körbe először. Ez év szept. 20-21-én Taszáron pedig repülés közben is láthattuk kiváló tulajdonságait.

Fontosabb harcászati-technikai adatai:

Méret, tömeg és hajtómű adatai:

-Személyzete: 1 fő -Hossza: 16,9 m -Törzshossza: 14,6 m -Magassága: 4,4 m -Szárnyfeszítáv: 11,5 m -Szárnynyílási szöge: 42 fok -Szárnyfelület: 39,4m² -Üres tömege: 9 tonna -Tüzelőanyag tömege: 3,8 t (póttartályok nélkül) -Normál felszálló tömege: 13,8 t -Max. felszállótömege: 16,33 t -Hajtóműve: 2XR-33D Tumanskij -Tolóerő utánégető nélkül: 2X50KN, utánégetővel: 2X81,4 KN

Fegyverzete:

-Gépgyű: 1db 300 mm-es kétsővű -Közepes hatótávolságú (80 km) levegő-levegő osztályú rakéták: 2 db AA-10-Alamo, 4 db AA-8 Aphid -Kishatótávolságú (10 km) levegő-levegő oszt. rakéta: 2 db AA-11 Archer

Repülési adatai:

-Nekifutási hossza: 240-400 m -Kisgurulási út hossza: 600 m -Leszállósebessége: 200 km/h -Hatósugara (4 rakétával): 500-600 km -Legnagyobb sebessége max. tolóerő, 50% tüzelőanyagterheléssel, 4 db rakétával

tengerszinten: 1,2MACH, 10 ezer méteren: 2,3 MACH -Szolgálati magassága: 17-20 ezer méter - Max. emelkedő képessége: 360m/sec¹ -Max. terhelhetősége: 12 g -Fordulósugara (tengerszinten): 300 m -Max. gyorsulása (teng. szinten): 12 m/sec²

Internationale Defense Review 1987. febr. nyomán

A gép rövid bemutatása, a különleges műszaki megoldások tükrében:

Kiváló aerodinamikai kialakításánál fogva már kis sebességnél is jelentős felhajtóerő termelődik az egész sárkányszerkezeten. Mindez kiváló mozgékonyt és stabilitást biztosít a konstrukciónak. A szárny és a törzs - egyébként egy sereg előnnyel járó - egyedi kialakítása következtében, a nagy állásszögű repülésnél kedvezőtlen hatások jelentkeznek. Ezt a tervezők a szárnyak belépőleín kialakított, az aktuális helyzetnek megfelelően, automatikusan beálló ún. orrszegédszárnyakkal ellensúlyozták. A fel- és leszállás előtt (a taucher végrehajtása közben!) a gép FŐ BEÖMLŐNYILÁSAIT LE LEHET ZÁRNI (még lesz róla szó bőven)! A zárással egyidőben a szárnyak belépőleín 5-5 szinten zárható nyitható beömlőnyílás válik csabaddá, többek között csökkentve az idegen anyagok hajtóműbe kerülésének veszélyét. Lézeres távmérővel, infra-

vörös célkereső- és követő berendezéssel is felszerelték. A gépgyű tüzgyorsasága mellett a löszerkészlet kb. 6 másodpercnyi folyamatos tüzelést tenne lehetővé. A rövid sorozatok löszermennyiségét automatika szabályozza, meghatározva a lézer távmérő által, az optimális tüzelés pillanatát is. A 100 km hatótávolságú, impulzus üzemi Doppler-lokátorral, a pilótának a légicélak folyamatos követésére 80 km-en belül van lehetősége. A pilóta sisakjára célzőkészüléket szereltek.

A program leírása:

A fenti ismeretek birtokában talán az olvasó fejében is megfogalmazódtak már azok az elvárások, amit ennek a gépnek joggal elvárhatnánk a szimulátor programjától.

A bejelentkező digitalizált kezdőképet (amit egyébként a svéd légierő készített a Balti-tenger légtérében) egy animáció követi, amit jobb ha minél előbb elnyomjuk valamelyik billentyűvel, időt nem hagyva a megmásihatatlan előlétetek kialakulására. A CAMPAIGN MAP felirattal ellátott képernyőn felfedezhető helyesírási, betű kihagyási (FULCRUM) hibának is csak egy bélyeggyűjtő tudna igazán örülni.

Az első biztató dologgal a 2. lemez betétele után találkozunk, ahol is lehetőséget kapunk a képernyő felbontásának, színnek számának beállítására. (A nagyobb sorszám, a több szín alkalmazása lassítani fogja a grafikát.) A következő reményekre feljogosító momentum, hogy elmaradt az előd program fertelmes menü környezete a torzszülött figurákkal együtt. Most egy, (az F-16 Combat Pilot TAC MAPPING COMPUTER-éhez hasonlítható; a rajz tanúsága szerint: (a műszerfal alatt található térkép, nyomógomb tartozékaival tudunk a különböző küldetések között választani. A fordulópontok (0-3) helyeit a navigációs műszerünk számára a jobb oldali gombok segítségével tudjuk beállítani. „Jeranki a térképre”.

Ha a baloldalt található legalsó gombra bökünk, lépünk be a repülési naplót és a térkép baloldalon található gombok szimbolikus jeleinek magyarázatát tartalmazó menübe. Itt dől el, hogy a választott feladattól függően milyen összetételű fegyverzetet fognak a műszakiak a gépünkre pakolni.

A gép kabinjába kerülve



meglepetéssel állapíthatjuk meg, hogy változtattak a műszerfal elrendezésén. A régi ugyan jobban hasonlított az eredeti elrendezésre, de ránézésre ez a tetszetősebb.

Középen található a nagyméretű lokátor-display; most már innen lehet leolvasni a fegyverzet mennyiségi értékeit is. Tőle jobbra a sebesség- és magasságmérő műszerek, a varióméter található. Ezek alatt a kormányállás-, a hatómű(vek) teljesítmény-, üzemanysztint jelzők, és a meghibásodás- ill. üzemmódjelző lámpák vannak.

A bal sarokban egy rafinált, nyolcszög alakú, többfunkciós műszer bújik meg. Erről tudunk tájékozódni, hogy a futómű, a kerékték, az automatikusan beálló segédcsárnyak, a féklapok és a hajtómű beömlőnyílás zsalui milyen állásban vannak. A műszer tetején világító lámpa, e zsalus értelmezése nem kis gondot okozott. A lámpa, mint visszajelző működését követő jelenségek lehetséges előidézői közül a hajtómű változtatható keresztmetszetű luvcsóvát, de a két függőleges vezérlés között megbuvó lörszékálapot sem lehetett kihagyni. A kérdés eldöntésére maradt tehát a lámpa világításával egyttjáró jelenségek alaposabb vizsgálata.

Stabilizálódott sebességű vízszintes repülésnél, meg bekapcsolt AutoPilottal is hajlamos a szimulátorbeli gép, az orának lógatására. A CTRL+A billentyű hatására a gép orra először heves imbolygásba kezd, majd a sebesség növekedése mellett megemeli az orrát. Mi lehet ezen változások lehetséges magyarázata? Egyrészt a zsalu nyitásával megváltozik a gép légellenállása, aerodinamikai tulajdonságai. Ettől van az átmeneti imbolygás. Másrészt a hajtómű több oxigént kap, tökeletesedik az égés, növekszik a leadott teljesítmény, a sebesség.

Vizsgálódjunk tovább! A fő beömlőnyílás nyitott állapotában, a magassági kormány - főleg háton repülésből hasra nyomva a gépet - mintha lustábban viselkedne. Mivel erre a jelenségre nincs elfogadható ötletem, csak figyelmeztetni tudok rá mindenkit, légiharcban jobb, ha becsukja (CTRL+S). Most a gép hosszlejtengelye körül fordulunk el 90 fokkal (egyik szárny az ég, a másik a föld felé). Nyitott állapotban, mintha a láborkormányok inkább működőnének magassági kormányként. A H.U.D.-on lévő digit. sebességmérő negatív számértékek mutatója (visszacsúszás farokirányban) kényeszerűen viszont csúskolt állapotban a könnyebb. (Ez utóbbi két tapasztalat ugyan nem eggyetven lényeges, de nem árt ha ismerjük, mennyire bele tud avatkozni a gép rep. tulajdonságaiba.)

Ami engem végül is a lámpa beömlőnyílás nyitását visszajelzésről győzt meg, az a



következő jelenség volt: minimális üzemanysztal hazafelé repülve (az automatika már leszállapította a hajtóműteljesítményt) gondolván, hogy így gazdaságosabb lesz az üzemelés, nyitottam.

Csodák-csodája, (szimulátor program ilyet még nem produkált!!!) leállt a hajtómű. Gyorsan zártam, majd az E billentyűvel újra indítottam, a hajtómű tökéletesen működött. Feltételezésem szerint, a csökkentett teljesítményű hajtóműben a nagy légáram szabályosan elfújta a tüzet. Lezárva a beömlőnyílással foglalkozó témakört, mindenkinek ajánlom a további kísérletezést, elképzelhető, hogy tartogat további meglepetéseket is.

Három műszer maradt meg a műszerfalon, amiket nem említettem.

Balszélen felül, a tülerhelésmérő analóg műszere van. Amikor a jobb oldali mutatója a piros sávhoz közelít, kezd el „szürkülni” a látásunk. (A „fekete” és „vörös fától”-ról a külön-számban már írtam részletesen.)

A kezelőszervek táblázata:

ESC	=	Kilépés a DOS-ba
4-0	=	Hajtómű teljesítmény
..+	=	Hajtómű teljesítmény
B. spc	=	Fegyverzet választó
DEL	=	Gépágyú
HELP	=	Választott rakéta
Q	=	Minden hang ki/be
W	=	Kerékték
E	=	Hajtómű ki/be
O	=	Torony nézet
P	=	Szűnet
U	=	Tereptárgyak részletezése
	=	Lokátor üzemmód választó
ENTER	=	Tűzvezető lokátor be (célpontbefogadás)

A terhelésmérőtől jobbra a kissé igénytelenre kidolgozott műhorizont, e kettő alatt pedig a navigációs műszer. A zöld mutató jelzi a választott irányt, a rá merőleges fehér csíkból a távolságra lehet következtetni.

A felszállás:

A hajtómű már alaplátaron „darál” (sajnos rettenetes hangja van), nyomjuk meg a nullás (0) billentyűt (a 0 után a + nyomása, az utánégető bekapcsolását eredményezi). A hajtómű teljesítménymérőn a két csík megindul felfelé, „halljuk” amit a hajtómű felpörög. Amikor a gép megmozdul, engedjük ki (W) a keréktékét! Ha eddig nem tettük volna, a sebességyűjtés idejébe még belefért, kiválasztjuk az irányítási módot (Joy., mauser, Keyb.). Ezután húzzuk hátrafelé a képzeltet botot, míg fel nem hajlandó emelkedni a gép. (A földtől való elszakadás bizony nem a MIG-29 adottságait tükrözi - ezen, a meg a lokátor „látótávolságán” is illetet volna változtatni.) Elemelés után a futókat L-lel behúzzuk. Kellő magasságon csökkentjük a hajtóműteljesítményt, és meg-

FOTÓ: AMIGA

kezdjük a fordulót a H.U.D. tetején lévő piros csikocska irányába.

A légiharc:

Megvásárlásra nincsenek általános érvényű szabályok. Megszűnik a repülésre egyébként annyira jellemző csapatmunka. Visszacsoportosul a lovagkorba, két magányos harcos küzd életre-halálra. Itt a gyorsabb, az ügyesebb, olykor a szerencsésebb, de elsősorban a gépek tulajdonságait kihasználó jobban tudó a győztes. A lokátor a gép szeme. A sárga pontok a kifutópályán álló, a zöld, a már felelmelekedett gépeket jelölik. Az ENTER-rel befogott céltárgy távolságát is mutatja. A zöld csík a hátunk mögött ólálkodók irányát, a piros a felénk száguldó rakétát jelöli. Van egy földi célkereső üzemmódja is (a jobb oldali szögletes zárral kapcsolható), felbontását a „J” bill.-vel változtathatjuk. A fegyverzetet a BackSpace váltja. A zuhanó gép torró vasruháját a CTRL+E veti le rólunk.

A leszállás:

Nehéz, sokat kell gyakorolni. A függőleges sebességünk akkor megfelelő, ha a H.U.D.-on lévő variocik a két vízszintes vonal között van. A leszálló sebességet 215 és 300 között próbáljuk meg beállítani. A futómű kiengedésétől (L), és a földetérést követően a keréktékéről (W) sem feledkezzen meg senki.

Értékelés helyett:

Minden prototípus első fejlesztésénél megelődöz, sejtik, számítják annak műszaki paramétereit. A tervezők mégis alig várják, hogy a próbaútról visszatér berepülőpilótától megkérdezhessék: „Na milyen volt?”

Esetünkben a feltételezett tömör felett így hangzana:

„Volt ami kifejezetten tetszett, de még mindig NEM AZ IGAZI.”

Sz. JVC.

PC	AMIGA	
GRAFIKA	78	Osszesen
ZENE	51	
JÁTSZHATÓSÁG	84	80

Alt+J	=	Joystick vezérlés
CTRL+M	=	Mause vezérlés
CTRL+K	=	Vezérlés a billentyűzetről
CTRL+D	=	Kilépés a kúdtetésből
Numerikus billentyűzet:		
1-9	=	Körbepillantás a tükékből
V+1-9	=	A gép külső nézetei
5	=	H.U.D., műszerfal nélkül

A jelzőlámpák jelentése:

Veszélyes magasság (70 alatt világít)
 Átesés (a kis repülési sebesség következtében)
 Radar meghibásodás (általában szélőlök)
 H.U.D. Meghibásodás (mint fent)
 AutoPilot bekapcsolva



A pórul járt varázsló GOTHIC

Mint a címből is kiderült, egy varázslót kell kíségetnünk a bajból. A nagy ember sajnos nem csak a fejét veszítette el! Egy még nála is hatalmasabb mágus dühében 7 darabra szaggatta, és testrészeit hét szintből álló kastélyában rejtette el.



Kezddéskor választhatunk, hogy Olaf erejét, vagy feleségének, Olgának a varázstudományát szeretnénk inkább kamatoztatni. Ha ez megtörtént indulhatunk is az első szintre. Minden szint 4 különálló toronyból áll, amik között teleportálással közlekedhetünk, a nyíllal jelölt teleportálókon. A következő emeletre csak akkor léphetünk, ha varázsló egy darabját már összeszedtük. Egy malacfejű őrtől vehetjük el, aki a pajzsával jelölt szobában üldögél. A terem ajtaját szintén egy pajzs nyitja.

Ha ezt felvettük, a bejárat megváltozik, és így már bemehetünk. A folyosón lévő tárgyakat útközben vegyük magunkhoz, majd öljük meg a dögöt (return). Ezután keressük meg a spirál alakú átjárót amely a következő szintre vezet. Ez a 4 torony bármelyikében lehet, persze jó távol a malactól.

A kastélyt és a varázslót természetesen nem csak ő őrzi. A többiek ellen három féle fegyverrel védekezhetünk.

A nyíl a leghatékonyabb. Ha megöltük az ellenfelet egy kis kupac marad utána, ami hamarosan eltűnik, és mehetünk tovább. Ezen kívül rendelkezünk az őrkéhez hasonló nyíllal is, ami csak pattog a falakon. A harmadik fegyver kicsit luxusnak számít az őrség ellen, ugyanis fogyasztja a varázserőt. A falak kiróbbantására viszont tökéletes!

A szinteken sétálva különféle tárgyakat vehetünk fel (return). Pénzeszacskót, ládát, kelyhet, tegezt és csomagokat. Ez utóbbi mindig valami kellemes (?) meglepetést tartogat. Nem mindegyikről derült ki, hogy milyen célt szolgál, talán valakinek sikerül rájönnie.

ZAP-maximúra állítja a varázserőt
DRAIN-csökkenti a varázserőt
HEAL-maximúra állítja az energiát
FLETCHER-maximúra állítja a nyíllak mennyiségét

PYRO-ugyan ezt teszi a gyújtóssal
ARCHER-íjász
ARMOUR-páncél, fegyverzet
BOLT-az összes ór egy csapásra elpusztul

BURNER-gyújtó
CLONE-az örök átalakulnak Olaffá/
Olgává

DARK-sötétség, elég kellemetlen fényviszonyokat eredményez
DIGEST-?

DISARM-lefegyverezi az öröket, ezután nem lőnek ránk
DIZZY-hősünk megsédül, irányítása összekeveredik

ELXIR-gyógyital
FEAR-az örök félnek, nem jönnek felénk

FLAME-láng
GHOST-szellem

INSULATE-elkülönítés
JERI-a képernyőn látható falakat lerombolja

JERICHO-a toronyban lévő összes falat eltünteti
MIDAS-?

SHIELD-pajzs
SLIPPY-emberként önállóan kezd el sétálni a kijelölt irányba

SLOW-lecsökkenti a sebességünket
SPEED-gyorsítja a sebességünket

STRONG-kevesebb lövés kell egy ór elpusztításához
TRAP-a képernyő tele lesz rőzsével, ha nincs gyújtóssunk, csapdába esünk.

TWIN-még egy Olaf/Olga
WEAK-megbénítja az öröket

NORMAL-megszünteti a dark, dizzy stb. hatását

A space billentyű lenyomása után különféle információkat kaphatunk a játék állásáról.

Az első oszlop a pénzünk mennyiségét mutatja, és a pénzeszacskók felvételével növelhetjük.

A második Olaf/Olga energiáját jelzi. A ládák felszedésére növekszik.

A harmadik a varázserőnkre vonatkozik, és a kelyheket kell összeszednünk. A robbantáshoz szükséges.

A negyedik csíkról a nyíllak mennyiségét olvashatjuk le. A tegezek felvételével növekszik.

Az ötödik a gyújtóssá, amivel az utunkba kerülő rőzsét tüntethetjük el (shift). A csillag alakú tárgyak pótolják.

E mellett található a varázsló csontváza. Ha megszereztük egy darabját, az rész fényesebb lesz.

Alatta található a fegyverek amik között válogathatunk. A melléte álló

hosszú, vékony csík a robbantás nagyságát jelzi, érdemes megfigyelni, melyik beosztásnál mekkora lyukat robbantunk.

A 4 négyzet a négy tornyot szemlélteti, az éppen aktuális más színű.

A legelső sorban láthatjuk a besorolásunkat, amely lehet:

puna-nyomorult
ish-koldus
peasant-paraszt
serf-jobbágy
squire-földesúr
slayer-gyilkos
warrior-harcos
battlemaster-hadúr, csatamester

ezen belüli szintek:

under-alsó
noble-nemes
able-rátermett
fearless-bátor
mean-közepes
strong-erős
mighty-hatalmas
supreme-legfelső

Tehát:

under pune
noble pune
able pune...
under ish
noble ish...

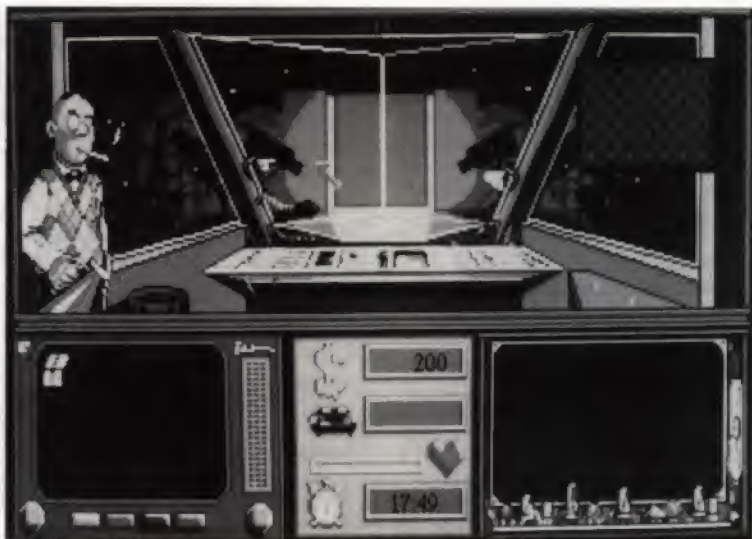
Ez akkor is változik, ha teljesítettünk egy-egy alfeladatot. Például a pajzs megszerzése, az ajtó kinyitása stb...

Ezután már csak annyi dolgunk van, hogy megvédjük magunkat, és megszerezzük a varázsló 7 darabját, ami nem túl egyszerű feladat. Mindezt a jutalmunk a gép gratulációja, és jó pár óra kellemes szórakozás...

P. P. Q.

		C-64
GRAFIKA	49	Összesen 69
ZENE	80	
JÁTSZHATÓSÁG	83	

Megint valami unalmas sorozat megy a televízióban. De Betty, a műsorvezető elragadó. Minek is ücsörögnél otthon, irány a stúdió. A toronyház folyosóján azonban balszerencsére nem a lánnyal, hanem feldühített főnökével találkozol. Azaz lehet, hogy nem is olyan szerencsétlen ez az egész, hiszen éppen megüresedett egy állás. S a rövid beszélgetés következtében már másnap munkába állhatsz, mint a MadTV új műsorszerkesztője.



Műsorszerkesztőként

MadTV

közönség értékeléséből, reklámoknál pedig a szerződés részleteiből áll.

Egy filmet elkezdése előtt bármikor kivehetünk a műsorból (csak nyomjuk meg rajta a tűzgombot), s más időpontba tehetjük vagy egyszerűen a szemétkosárba dobhatjuk. Az üres műsoridők feltöltéséhez nyomjuk meg a kép jobb szélén található gombok közül a harmadikat. Itt a cégünk birtokában lévő filmeket nézhetjük végig témák szerint csoportosítva (sorozatok, kalandfilmek, stb.) Azt, hogy valamelyik témából van-e filmünk, a csoport neve mellett fekete satírozása jelzi. A választáshoz nyomjuk meg a tűzgombot valamelyik téma fölött, majd a listában bökjünk rá valamennyi filmre. Ezután már csak az időpontot keressük meg és ismét nyomjuk meg a tűzgombot. A rendelkezésünkre álló filmek általában 1 vagy 2 órásak, s a műsort úgy kell összeállítanunk, hogy adásidőben egyetlen percnyi szünet se legyen.

Ebben a részben egyszerre mindig két nap (aznapi és következő napi) műsorával kell foglalkoznunk. E két nap között a kép bal szélén látható fel és le nyilakkal válthatunk.

Ha a műsor kész, jöhetnek a reklámok. A reklámok jelentik a társaság számára tulajdonképpen az egyetlen igazi pénzforrást (bár szert tehetünk

némi bevételre a már leadott filmek és az általunk készített showműsorok eladásával is), így egyetlen szabad helyet sem érdemes kihagynunk. A már lekötött reklámok között a jobboldali második gomb lenyomása után válogathatunk. Itt nagyon kell figyelni arra, mi szerepel az egyes szerződésekben. Egyes hirdetések ugyanis kikötik, hogy csak valamilyen nézőszám felett fizetnek, sőt még azt is, hogy milyen filmek után ne legyen az ő reklámjuk. Másik lényeges része a szerződésnek, hogy hányszor és hány nap alatt kell leadni a hirdetéseket.

A fennmaradó gombok már kevésbé érdekesek. Az elsővel a játék állapotát, sebességét változtathatjuk meg. A negyedikkel az egyes stúdiók nézettségi statisztikáit nézhetjük végig napi és heti bontásban. A következő gomb a kiadások és bevételek listáját, az utolsó pedig a beérkezett üzenetek (ez pirosan világít, ha van új üzenet) tartalmát mutatja meg.

Az irodában még két érdekes dolog található. Az egyik a falra kiakasztott térkép, melyen újabb műholdakat vásárolhatunk, illetve nagy veszteségek esetén eladhatjuk valamelyik régiit. Ezek a műholdak növelik az ellátott területet és így a lehetséges nézők számát is (a nézők száma a minél jobb reklámok megszerzéséhez fontos). A másik a festmény mögötti pánccs szekrény, ahol a játék állását vehetjük fel lemezre.

Most pedig nézzük, mit csinálhatunk a többi irodában:

News Studio

Itt a hírek anyagát állíthatjuk össze. A falon a három színes kapcsolóval

Innen kezdve mindennapjainkat a 13 emeletes toronyház szobái között liftezve kell lelélnünk. A kép felső részén mindig az épület néhány szintjét látjuk. A házban három tévélárság és rengeteg más cég működik. Azt, hogy egy szoba melyik társasághoz tartozik, az ajtó melletti minta színéből állapíthatjuk meg. Ha a nyilat rávisszük egy ajtóra, megtudjuk, milyen irodát rejt maga mögött. A kép alján két képernyőt találunk. A baloldalin az egyes cégek aktuális műsorát látjuk (a csatornákat az alsó gombokkal válthatjuk). A jobboldalin egy kanapé jelenik meg, melyre mindig a nézőközönséget jellemző emberek telepednek le. A két képernyő között cégünk bankszámlájának tartalma és a jelenlegi nézettség látszik. Ezek alatt a piros csík hossza Bettynél elért sikereinket mutatja. Az egyes szobákba az egér baloldali gombjának lenyomásával jutunk be. Kilépni mindenhol a jobboldali gombbal tudunk. Ha a képernyőn éppen nem látjuk azt a szobát, ahova menni akarunk, szálljunk be a liftbe (tűz a liftajtón). Itt a falon az összes iroda nevét elolvashatjuk és a nyilal kijelölhetjük következő uticélunkat.

Az ismerkedést kezdjük saját irodánkban (office). Itt legfontosabb szerepe a számítógépnek van, ezért kapcsoljuk is be rögtön. A képernyőn ekkor megjelenik az aznapi tévéműsor délután 6 és hajnali 1 óra között. A műsor két oszlopból áll, az elsőben a filmek címét, a másodikban pedig a filmet követő reklám címét látjuk. Ha a nyilat rávisszük valamelyik műsorra, arról egyből részletes információt kapunk. Ez a filmeknél egy rövid tartalomról, valamint Betty és a

kijelölhetjük azokat a témákat, melyeket érdekesnek találunk. Ezután munkatársaink összegyűjtik az érdekességeket (ez a gyűjtés már elég sokba kerül). A beérkező hírekből aztán az írógépen válogathatjuk ki most már a pontos téma alapján azokat, melyek műsorunkba bekerülnek.

Boss

Hát a főnök irodájában semmi jóra nem számíthatunk, ezért kerüljük is el ezt az ajtót.

Library

A cég archívuma. Itt megtaláljuk az összes tulajdonunkban lévő filmet. Ehhez nyomjuk meg a tűzgombot a könyvtáros fején, majd a számítógépnél már megismert listából válasszunk filmet. Ez a film az aktatáskánkba kerül, s vihetjük magunkkal, például eladni.

Screen Play Agency

A tévéjátékok ügynökségében saját sorozatokhoz vásárolhatunk ötleteket. Ezeket aztán át kell vinnünk a stúdióba, ahol megkezdődhet a filmek elkészítése.

Studio

A társaság saját stúdiójában show-műsorokat és a Szomszédokhoz hasonló tévésorozatokat készíthetünk. A műveletek megkezdéséhez tegyük az előbb megvásárolt ötletet az asztalra, majd a rendezővel (tűz a fején) készítsük el a szükséges dolgok listáját (New Shopping List). Ha egy műsorból több részt szeretnénk, egyből készítsünk el több ilyen listát is. Ha ezzel elkészültünk, menjünk el a boltba, és vásároljuk meg szükséges kellékeket és szereplőket. Ha ezután visszatérünk ide, a rendező már megmondja, mikor lesz készen a következő rész.

Movie Agency

Ebben a helységben vásárolhatjuk meg a legújabb filmeket és adhatjuk el a régieket. Sajnos ezeket a szalagokat elég borsos áron mérik, és hitelt sem adnak, így jól meg kell fontolnunk, mibe fektetjük pénzünket. Az eladóval beszélgetésbe elegyedve részletesebb listát is kaphatunk az újdonságokról.

Advertising Agency

A reklámügynökségnél kell beszerezni a reklámok forgalmazási jogát. Itt érdemes arra figyelni, hogy ezek a reklámok nem csak bevételt jelentenek, hanem általában büntetést is. Ezért csak olyanokat válasszunk ki, melyek haszonnal járnak. Érdemes a megkötött szerződéseket betartani,

mert a pontatlanságot látva a nagyobb cégek nem fognak műsorunkban hirdetni.

Real Estate Agency

Ebben a szobában vehetünk ki az épületben újabb irodákat, vagy lemondhatjuk valamelyik régebbit.

Supermarket

Az áruházban kétféle dolgot vásárolhatunk. A cég szempontjából fontosabb, hogy itt szerezhettük be a showműsorokhoz a kellékeket és szereplőket. Ekkor a kép alján látjuk a szükséges dolgok listáját. A vásárláshoz válasszunk ebből a listából valamit. Ezután a fenti listából jelöljük ki a megfelelő jelöltet és vigyük a helyére.

A másik, csöppet sem mellékes lehetőség, hogy itt vásárolhatunk a cég számlájára ajándékot Bettynek.

Betty's Office

Ez pedig az a szoba, ahova bármennyi munkánk is van, azért minden nap el kell látogatnunk. Itt ugyanis beszélgethetünk Bettyvel és átadhatjuk az ajándékokat.

Az iroda falán azt is elolvashatjuk, hogy a műsorszerkesztők részére kiírt versenyben (Sammy) legközelebb milyen műtábján adnak ki díjat. A verseny eredményéről a zsűri később számítógépünkön értesít bennünket.

Ezek voltak a lényeges szobák. A többi szobában igazán semmit nem tudunk elintézni, de az érdekes képek miatt ezekbe is érdemes egyszer benézni.

A játék célja gondolom már mindenki előtt világos. Egyrészt működtetnünk kell egy kis tévétársaságot, másrészt meg kell hódítanunk szívünk választottját. E célok teljesítéséhez rengeteg lehetőséget, de nagyon kevés kezdőtőkét kapunk (tulajdonképpen 200 000 dollár még egy normális akciófilm megvásárlására sem elég). Ezáltal a cég működtetése még a legkönnyebb szinten is szinte lehetetlen feladat elé állít, s az ajándékok vásárlásáról eleinte teljesen le kell mondanunk.

A program egyébként nagyon szép és jópofa, rengeteg újdonságot, ötletet találhatunk benne, de az első néhány játékban valószínűleg minden sikerélményről le kell mondanunk.

PC	AMIGA	
GRAFIKA	83	Összesen 89
ZENE	80	
JÁTSZHATÓSÁG	92	

TOP LISTA

1992 Június

C-64

- CREATURES II
- SOUL CRYSTAL
- BRUBAKER
- CHUCK ROCK
- CLIK CLAK
- OMEGA
- BOD SQUAD
- WINTER SUPER SPORTS '92
- NEURONICS
- BUDOKAN

AMIGA

- EPIC
- PINBALL DREAMS
- EYE OF BEHOLDER II
- SECRET OF MONKEY ISLAND 2
- LEMMINGS
- STRIKER
- FORMULA ONE G. P.
- PROJECT-X
- SPECIAL FORCES
- MOONSTONE

PC

- EPIC
- STREET FIGHTER II
- DUNE
- SECRET OF MONKEY ISLAND 2
- CIVILISATION
- CONQUEST OF LONGBOW
- EYE OF BEHOLDER II
- MANCHESTER UNITED EUROPE
- REALMS
- FALCON V3.0

A fenti orvosi diagnózis nem kitaláció, hanem megtörtént eseten alapul. Nehéz elképzelni, hogy 1992-ben még létezik olyan játék C64-re, ami ennyire lázba hoz embereket, de higgyétek el, ez így igaz! A debilség idült jeleit véltem magamon felfedezni, mire végre sikerült végigküzdenem magam a C2 tizenhét pályáján. Hogy nektek kevesebb fejtörést okozzon, íme egy részletes játékleírás mind a 17 pályáról, kiegészítve a fő screenek rajzaival (Thanx to Susan!).

1. Pressed for Time

A kiinduló padkáról ugorjunk fel a fenti tavacska szélére, majd a sárkány tűzgolyóit kicselezve ugrálunk át a második, azaz a sárkányhoz közelebb eső bukó-szigetre. Hangolódjunk rá a tűzlabdák ütemére, figyelve a bukó-sziget süllyedésére is, sorozzuk meg a jópásztor az egyfejűt. Amint elporlad, egy varázsitalt hagy maga mögött, amit a szigetről átugorva hörpintünk fel. Egy rövid lövéssel lökjük egy szinttel lejjebb a bombát (ha eddig még nem esett volna le). Itt fújunk tüzet rá (hosszan nyomva tartott tűz után a maci villogni kezd; ekkor elengedve a tűzgombot a maci lángot fúj). Mikor meggyulladt a bomba kanóca, lökjük a nagy szörnyek mögötti fal tövébe. Gyorsan iszkoljunk vissza a kiindulási padkára, miközben a bomba kiüti a kis falat. A padkáról rövid időre leugorva par-

Miben rejlik a Creatures sikere? Miért örülnek meg értük a mai computer-mániákusok, miért töltenek a gép előtt napokat kiguvadt szemekkel, ahelyett, hogy egy jót buliznának, vagy csajoznának? Valamiféle varázserő vonzza őket, hogy a joyt markolásszák, tépjék, cibálják. Sikongatnak és hastáncot járnak, amikor sikerült egy dundi dög fejét egy sziklával szétbocssantaniuk, törnek-zúznak, mikor a kedves kis macit miszlikbe ap-ritja egy gonosz varangy. Hogy honnan tudom mindezt? Saját tapasztalat...

tizánkodjunk, és sorozzuk meg a két barbapapát. Jópárszor beléjük kell trafálnunk. Miután felszívódtak, gyorsan nyargaljunk a mögöttük lévő felszíni lyukhoz, essünk le a futószalagra, és löjük OFF állásba a vadul tekerő biciklista mögötti kapcsolót. Az elszabaduló szerzet elől ügyesen ugorjunk el, hogy tépien ki a képernyőről. Vége a szintnek.

2. Funky Forest

Ez a fajta pálya többször előfordul majd a játék során, ezért csak egyszer ismertetem a

megoldás szabályait, a későbbiekben csak utalok az itt leírtakra. Tehát: 8 darab kis-mackót kell a gumiasztalos segítőkkal átpattogatni az egyik oldalról a másikra. A „tűz+jobbra- balra” mozgatással lehet a gumiasztalt ide-oda döntögetni. A felvillanó bonusokat jó gyűjtögetni, de emellett ügyeljünk az égben röpdöső madárra is (ha elkap egy macit, az egészet kezdetjük előlről).

3. It's Snow Problem

Ugorjunk át a szakadék felett, menjünk a kő mögé, és lökdössük azt a szakadék pereméig (vigyázzunk, nehogy beleessen a lenti katlanba!). Ugorjunk fel a csúszda feletti perem szélére (egy kicsit kiemelkedik a talajból) és várjunk. Amikor a léghajós már majdnem fölénk ér és alul a madár éppen jobb oldalra indul, essünk (ne ugorjunk!) le a csúszdára, amiről éppen a madár hátára szaltózzunk (bár ez többszöri gyakorlást igényel). Ha minden klappolt és a bagoly hátán csücsülünk, akkor kezdjük el eszeveszetten rángatni jobbra-balra a joyt. Felemelkedve a szakadék széléig, miután le-másztunk a madár hátáról, fussunk a kő mögé bal oldalról, és rövid lövésekkel tuszkoljuk az ACME feliratú tégelyig. Amikor az icipici magaslat aljára ér a kő, fújunk rá lánggal (csak ennek segítségével

**A hónap
sikerprogramja**

CREATURES 2

tudjuk belökní a nyílásba). Persze eközben a léghajós sem rest, szorgalmasan dobál bennünket hógolyóval. Tehát ezekre is figyeljünk oda, nehogy bekapjunk egyet. A követ a gép bedolgozza egy hókupacba, ami a lenti gonoszka fejére esve összelapítja őt.

4. Frozen Frolics

Teljesen megegyezik a 2-es szinttel, csak itt már 10 embert kell átpattogtatnunk a másik oldalra.

5. The Blubber Family

Ez a pálya is többször előfordul, lényege a következő: a lent nyüzsgő labdacsoportot kell elrugdosni, amik az oldalsó csöveken felfutnak és a világosabb színnel jelzett csővégen kijönnek, majd átszelik a levegőt a szemközti csővég felé. A cél az, hogy eltaláljuk velük a levegőben szálldosó madarat. Azt, hogy melyik csővégen jöjjön ki a golyó, a joy föl-le mozgásával állíthatjuk. Persze egy madarat többször is fültövnön kell lönni, hogy elhúzza a belét.

6. Island Hoppin'

Üsszunk neki a bal oldali partnak, és nyomjuk meg a tüzet, mire az első maci átpattan a fejünkre (vigyázzunk a madárra, nehogy nekiugorjon a mackó). Vigyük át az első szigetre, majd a szigetet alulról megkerülve, vegyük fel a másik oldalán. Ugyanígy tegyük a másik szigeten is. Vigyázzunk a halakra, cápára és csíborokra, no meg a maci hátunkra vételekor az őrmadár.

7. Acid Antics

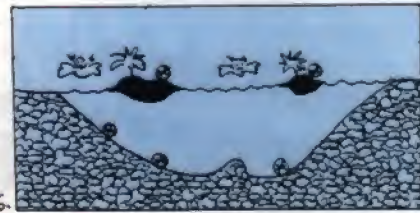
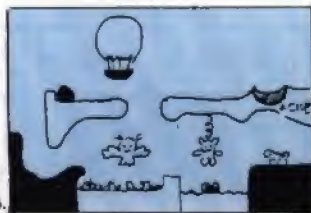
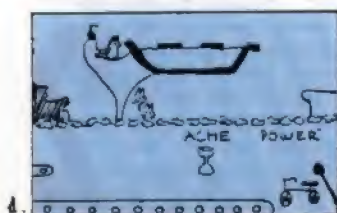
Első megmozdulásként lökjük vízbe a parton kuksoló békát, majd figyeljünk egy picit. A lenti hajós



FOTÓ: C-64

szorgalmasan szállítja a ketrecből lelökött macikat a szabadság felé. Amikor a béka helyén, a bal oldali partoldalán állunk, akkor automatikusan visszavez a csónakosunk. Viszont amint átugorjuk a két-emeletes „gurigát”, és jobbfelé indulunk, akkor velünk együtt jön alul a hajós is. Tehát úgy kell ütemeznünk minden megmozdulásunkat, hogy nehogy épp akkor evezzen tova a hajós miattunk, mikor az egyik maci éppen a savas medencébe esik. Nyugodtan figyeljük meg a lökdösés ütemét (úgy kb 10 másodpercünk van két kilókés között). Mikor tehát kilökődik egy maci, már induljunk is jobbra, ugorjuk át a gurigát, és essünk le a Nagy Döfködő mellé (nyugodtan hozzáérhetünk). Erre a béka, követve mozgásunkat, lefelé úszik a mederben, majd a lenti követ a vállára veszi. Mikor ez

meg történt, gyorsan manőverez-zünk vissza a kiinduló helyünkre (a hajós követi a mozgásunk és épp időben ér a kalitka alá). Ezután többször ismételjük meg a következőt: a lenti kilókészekkel összhangban tépjünk le a középső szinti mászka járatához, a peremére ugorva sorozzuk meg a dögöt jópárszor, majd spuri vissza a kiinduló helyhez. Ezt a tüzerő eredményességétől függően 6-8-szor kell megismételni, amíg az el nem porlad és egy varázssítal nem lesz belőle. Hörpintsük fel a kotyvalékot, majd extraerőssé válva ugyanezen a szinten ugráljunk a napocska alatt. A föld itt meg van lazulva, és a fejünkkel lyukat üthetünk rá. Húzódjunk félre a lyukból, mire a béka megsuhintja a hátán lévő követ, és az beesik a középső járatba. Menjünk fel a felső szintre, és a lyukon keresztül





FOTÓ: C-64

essünk le a kő mögé (ha nem lehetne beférni, akkor fentről lőjük megegyeszer a követ, hogy odébbcsússzon). Természetesen eközben is folyamatosan figyeljük a lenti hajós mozgását. Amikor elérkezettnek látjuk az időt, gyorsan lökdössük a követ a nagy dög fejére.

8. Caves of Slime

Ismét a pattogtatós pálya, most 14 emberrel.

9. Meet Mr. Chainsaw

A legnehezebb pályák egyike. Olyannyira kiszámított az időnk, hogy a legapróbb hiba végzetes

lehet. Ezért a lehető legpontosabban próbálom leírni a megoldást. Először ti is inkább próbáljátok átolvasva, és a képen követve megérteni a magyarázatot. Az első bukó szigetre rögtön a képernyő felvillanásakor ugorjunk át, majd folyamatosan haladjunk a túlsó sziklás részre. Onnan ugorjunk fel a sárkány háta mögötti emelvényre, majd addig araszoljunk, amíg majdnem a fejére esünk. Innen szaltózzunk egy nagyot, ugrádozzunk fel a jobb oldali hőember mellé (ügyesen, nehogy hozzánkérjen), és sorozzuk meg, míg le nem esik a feje. Ezután fel

kell majd ugranunk a fenti kis szigetekskére, vigyázva, hogy nehegy összeütközzünk az ugráló sárkánnyal. Mikor az elrugaszkodik róla, akkor ugorjunk mi rá. Azonnal lőjük a hőemberre, mert mikorra a sárkány ismét ideugrik, addigra már ki kell lőnünk a hőembert és a megmaradó hókupac mellé kell huppanunk. Ezután lőjük le az ugráló sárkányt (varázssítal a jutalmunk). Tépjük vissza az első hókupacig, majd lőjük rá a mérleg serpenyőjére. Ekkorra már az alsó sárkány is működésbe kezdett, úgyhogy gyorsan ugráljunk a második hókupac mögé, és mikor a lenti zöld sárkány közvetlenül az ágyu előtt áll, lőjük a mérlegre a másik hógolyót is. A felpattanó hólaszti pont fejen töröli a kis szemetet.

10. Shivering Stunts

Ismét egy régi ismerős. Lásd 2. pont, csak 16 emberrel.

11. The Phoenix Family

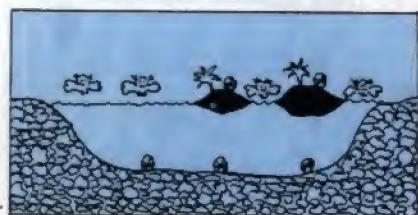
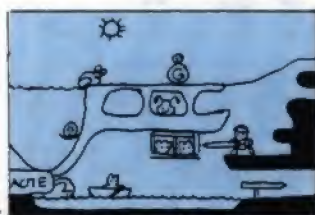
Ez is volt már egyszer, még hozzá az 5-ös szinten. A feladat ugyanaz, csak nehezebb egy kicsit.

12. Island Hoppin'

A következő szigetre való átmenés pályája. Szintén találkozunk már ezzel a pályával a 6-os pontban. Persze sokkal bonyolultabb, mint az előző, rengeteg izgága hal, bagoly, cápa, szivacs stb.

13. Creepy Chaos

Töredelmesen be kell vallanom valamit. Ezt a pályát a legnagyobb igyekezetem ellenére sem sikerült megoldanom. Azért elmondom, mire jutottam, de utána teljes a sötétség (csak a level-skip segített). Ha valaki megoldja, írja már meg, mert leköszölnénk. Tehát az





eddig tapasztalatok: ugorjunk a pufók zöld szörny barlangja előtti emelvényre, majd essünk le és a lövedékeinek ütemével ellentétesen sorozzuk meg néhányszor. Nem túl kitarító, hamar elkotródik és egy varázsitalt (hamml) meg egy madáreledeles dobozt hagy maga mögött. A madáreledelet tologassuk a barlang előtti tisztásra, majd egy lövéssel ébresszük fel az alvó baglyot. A kaját szívesen fogadja, mi pedig cserébe meglovagolhatjuk. Eddig jutottam. A középső kékes paca minden lövésemre azt vágja a képembe, hogy „Nyugi öreg, úgysem árthatsz nekem!”. A fenti szellemmel sem jutottam sokkal többre. K.O.

14. Forest of Gateway

Lásd 2-es pont, 18 emberrel.

15. Balloonacy

Essünk le a földszintre, ahol szegény kis macit nyárson sütögetik, majd sorozzuk meg az ACME alatt sündörgő manót. Mikor elporlad, egy varázsitalt izzad ki magából (szlopai). Ugorjuk át a tüzet, kapcsoljuk a lufifújó-gép kapcsolóját ON állásba és teperjünk fel egészen a legfelső szinten lévő tűzkatlan széléig. Várjunk, míg a

madár megáll felettünk és a karmaival megragadja a grabancunkat. Joyrángatás jobbra-balra, majd a katlan másik oldalán essünk le a madár karmaiból. Figyeljük meg az alattunk ugrabugráló műtyűr mozgását, és vigyázva, hogy ne hogy hozzáérjünk, essünk le mellé. E lény tulajdonsága az, hogy belelőve kb 3-4 másodpercig nyugton van, de aztán újból oda kell pörkölni neki egyet, hogy ne ugráljon. Gyorsan ugorjunk a perem szélére és várjunk a következő lufira. Amint lőtávolba ér, lőjünk rá, mint egy eszeveszett, hogy be tudjuk terelni a sziklás talaj alá. Közben vigyázzunk a hátunk mögött már éledező ugrabugrira! A hegyes sziklákon kipukkad a lufi, ami (meglepetésünkre) vízzel van tele (hogy hogy szállhat felfelé, azt nem tudom). Folytassuk a leírt lufipukantgatást, amíg el nem fogy az egy bekapcsolásra rendelkezésre álló 10 lufi. Utána persze

C-64

GRAFIKA	100	Összesen 100
ZENE	100	
JÁTSZHATÓSÁG	100	

újból kell kezdeni az egészet a bekapcsolástól kezdődően. Tétélez-zük fel tehát, hogy még nem rángat senkit az ideggörcs, és végül megtelt a tűz feletti víztározó. Ekkor menjünk fel a legfelső szintre, lőjünk bele a madárba, aki erre nekiesik a jobb oldalon peckesen álló figurának. Mikor az eltűnik a színről, ugorjunk a dinamit mögé, bökdössük egy darabig, majd tűzzel fújjuk le. Gyorsan lökjük le a víztartályba, ahol felrobbanva lyukat üt a falba és a kiömlő víz eloltja a tüzet.

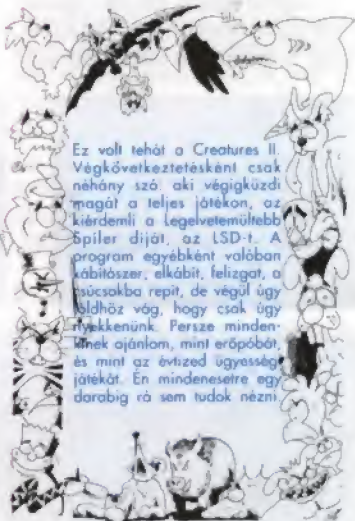
16. Watery Falls

Régi ismerős, lásd a 2-es szintet, csak már 20 embert kell átjuttatni a túloldalra!

17. The Heinous Family

Ez is volt már néhányszor. Az 5-ös szinttel homogén, csak nehezebb.

És ezzel véget is ér a Kreál-mányok Bosszúja. Már csak a véres végkifejlet van hátra. Ez is horror a javából: a kis macik elkapják a főkolompot és kicsit megnyiszlják a gigáját egy erre kifejezetten alkalmas eszközzel, egy láncfűrészsel. Nemes bosszú a sok kibelezett, feltrancsírozott, szétkaszabolt, összelapított, keréketört maci életéért, nemde?!



Legolcsóbban Bécsben az OPI-tól!



**1.000,- ATS feletti
vásárlás esetén
az árak
nettóban értendők.**

Commodore 64 ----- 1908 ATS
Commodore 1541-II ----- 2075 ATS

Lemezek 5.25" DS/DD ----- 310 ATS/100 db
5.25" DS/HD ----- 570 ATS/100 db
3.50" DS/DD ----- 520 ATS/100 db
3.50" DS/HD ----- 1140 ATS/100 db
lemeztartó doboz ----- 125 ATS

AMIGA 500 bővítővel ----- 5490 ATS
AMIGA 2000 ----- 8900 ATS

Külső meghajtók:

5.25" Floppy ----- 1908 ATS
3.50" Floppy ----- 1241 ATS

Amiga Action Replay ----- 1408 ATS
Amiga AT KÁRTYA ----- 3325 ATS
Amiga 2000 bővítő ----- 2500 ATS
Philips Color Monitor ----- 3700 ATS

AT-286 SET ----- 12491 ATS
AT-386 SET ----- 23325 ATS
AT-386 SX ----- 16658 ATS

**NINTENDÓ játék, televíziók, videók, magnók nagyon olcsón kaphatók nálunk!
Amiga vásárlásakor ajándékba 10 lemezt kap!**

Ezek az árak megrendelhetők a LÉDIG Kereskedelmi BT.-től

Telefon: 06-64-61-589 Ladnai Gyula

vagy

06-98-13-235 Botos Katalin.

A meghibásodott gépeket szervizeljük.

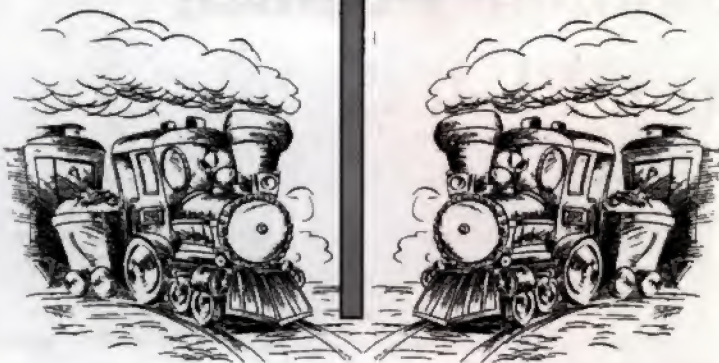
OPI

Elektrogeräte- und Computer-Handelsgesellschaft m.b.H.
1020 Wien, Taborstraße 25
Tel. (43) 222/214 46 82 Fax. (43) 222/214 67 71

*

Nyitva: naponta 9-18 óráig
szombaton 9-18 óráig

ÉRKEZÉSI OLDAL

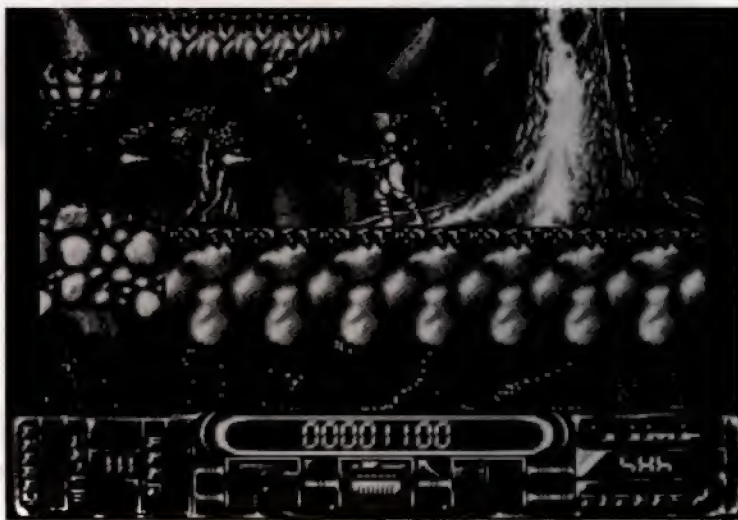


Itt állok,
az Amiga
érkezési oldal
C-vágányán,
és már látom is
az első
programot,
ahogyan éppen
bepöfög...

AMIGA

– Egy számomra ismeretlen cég munkája a MR. BRICK című program, amelyre ha ránézek, 1985-ben érzem magam. A fiúk egy igen aranyos kis 'Donkey Kong' szerű stuffot dobtak össze, aminek csak egy szépséghibája van, hogy borzalmas. Mr. Brick-kel, a főszereplővel össze kell gyűjtenünk a pályán látható bonus tárgyakat, és el kell vergődnünk a kijáratig. Utunkat tűzek, vizek, kövek nehezítik. Az irányítás veszettül nehéz, a grafika kiábrándító. Azok szerezzék meg, akik nem tudják mivel lefoglalni 5 éves kisöccsüket.

– Az IDEA szoftverház eddigi játékaik nem mondhatóak történelemnek, de azért le sem kell szólni őket; a Lupo Alberto pl. egész tündöklő volt. A cég most egy hasonlóan humoros és kedves grafikájú, de sokkal tartalmasabb játékot hozott össze, a CRAZY SEASONS-t, melynek fő érdeme, hogy rendkívül eredeti ötleten alapul: két tudós egy időgépen dolgozik, amikor is egy baleset folytán az időgép kristályai szanaszét szóródnak a 4 évszázad között. Nekiindulnak hát, hogy a kristályokat ráncba szedjék, és helyreállítsák a rendet. A feladatunk az, hogy a megadott sorrendben toljuk egymáshoz a kristályokat. Ehhez kezdetben egyszerűen, később mindenféle trükkös úton-módon kell egymáshoz lökdösnünk őket. Ha véletlenül elrontottuk volna a sorrendet, akkor sem kell aggodni, mert az egymáshoz, vagy a falakhoz tolt kövek visszakerülnek a kezdő helyükre, így újra nekirugaszkodhatunk – persze, ha van még elég időnk. A pályán rohángászik még egy csomó megvadult állatka is, melyek érintése halálos – őket úgy lehet kiirtani, hogy rájuk, vagy fejükre tolnuk egy követ, egy egyszerű, de nagyon ötletes logikai/akció játék a Crazy Seasons, amit mindenkinek ajánlok.



BORO BUDUR

FOTÓ: AMIGA

– Sokan mondják, hogy a legborzalmasabb játék is lehet jó. A MAD BOMBER 2 című stuff annyira borzalmas, hogy amikor megláttuk, az egész szerkesztőség fejvesztve menekült a monitor elől. Aztán elkezdünk vele játszani... A feladat az, hogy egy vízesfordóval jobbra-balra csúsztatva elkapkodjuk az örült Bombázó által dobált bombákat. A bombák egyre gyorsabban jönnek, és egy idő után azt vettem észre, hogy mindenki egy emberként üvöltötte túl a potyogó aknák zakatolását, és drukolt, hogy minél tovább jussak. A grafika kb. 15%-os, de valahogy mégis jól el lehet szórakozni rajta. Talán azért, mert a program csak és kizárólag a gyorsaságot és a reflexeket teszi próbára (a szerkesztőség rekordja a 14. pálya).

– A GRANDSLAM immáron eljutott oda, hogy végre elkészítette a DIE HARD 2-t, amit már több mint egy éve

ígér. A játék sajnos csak egy rétegnek fog örömet okozni, mégpedig azoknak, akik az Operation Wolf stílust kedvelik. Túl sok újat nem lehet találni a programban: a film cselekményét lövöldözős formában követhetjük végig. A grafika átlagos, az akció igen vehemens, a játék szerintem túl nehéz. Mindamellett a DIE HARD 2 még így is sokkal jobb, mint előző havi testvére, a Space Gun. Itt legalább akit lelövünk, az meg is hall!

– A Német KINGSOFT-ról már jó ideje nem hallottunk semmit. Most egy olyan játékkal rukkoltak elő, amely borzalmasan egyszerű, de mégis veri sok híres hasonló témájú munkáját (ez a program a jelenlegi kedvencem az EPIC mellett). A logikai családba tartozó LOCOMOTION-ban masinistává válunk. A pályákon mindig egy bonyolult, váltokkal, kanyarokkal és állomásokkal teli sínrendszert látunk.



GREAT SEASONS

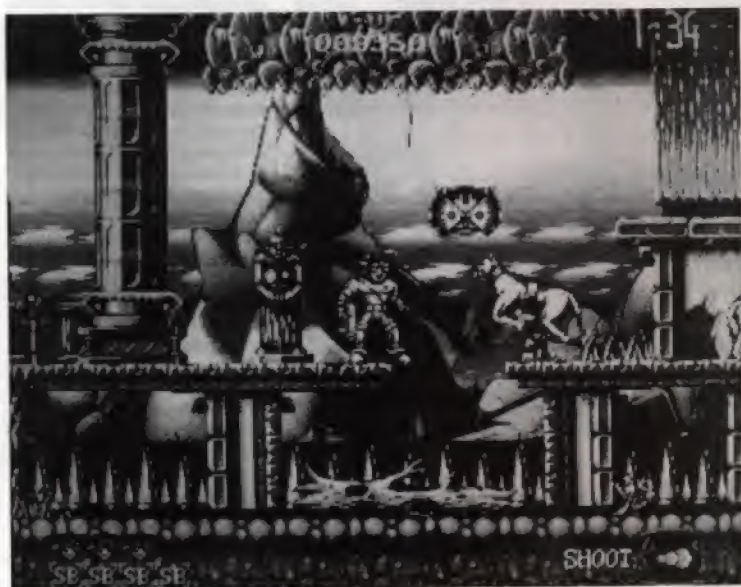
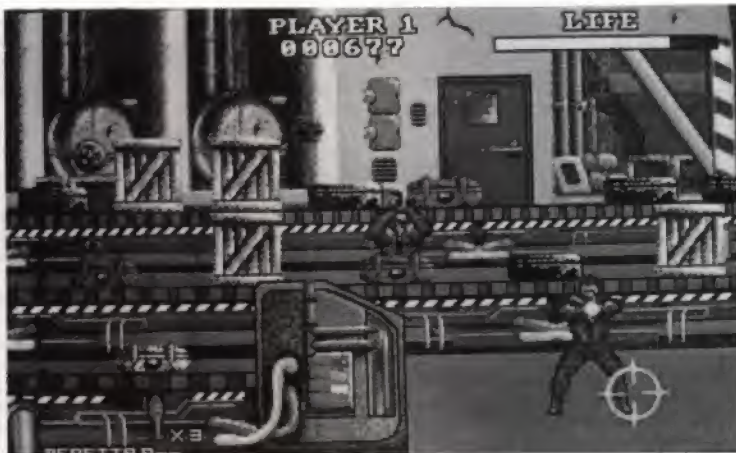
FOTÓ: AMIGA

DIE HARD II.

FOTÓ: AMIGA

JIM POWER

FOTÓ: AMIGA



LOCOMOTION

FOTÓ: AMIGA

Az állomásokról bizonyos időközönként vonatok indulnak, melyeket el kell vezetnünk rendeltetési helyükre (ezt a vonatok mellett látható betű jelzi). A kocsik maguktól haladnak, nekünk a váltókat kell úgy átállítani, hogy a vonat ütközés nélkül, és a lehető legrövidebb úton elérje célállomását (ez inkább a későbbi szinteken számít). Minden szinten adott számú kocsit kell célbajuttatni, adott idő alatt. Előfordul, hogy két vonat ütközik. Ilyenkor sem történik tragédia, hiszen bizonyos számú hibalehetőségünk mindig van. A képernyőn látható táblázat a bejuttatandó vonatok számát, az ütközési lehetőségeket, és a rendelkezésre álló időt mutatja. Egy pálya teljesítése után attól függően, hogy milyen teljesítményt nyújtunk, a gép pontozza ügyködésünket, és léphetünk

tovább. Az egér bal gombjával állíthatjuk a váltókat, a jobbal pedig gyorsíthatjuk a vonatokat, de ilyenkor az idő is gyorsabban fogy. A játékon kívül még lehetőség van saját pályák tervezésére és kimentésére is. A LOCOMOTION egy olyan játék, melynek nem kell csúcs grafika ahhoz, hogy hódítson. Azoknak ajánlom, akik szeretik a logikai játékok által nyújtott kihívásokat (a 3. pályától kezdve ugyanis vérszenen nehezzé válik a „váltóór” dolga).

– Azon olvasóink, akiknek szívébe férkőztek a Risky Woods és a Wolfchild nevű progamok, azok biztosan örömmel játszanak majd a LORICEL JIM POWER-jével is. A játék vérbeli akció stílusú (szóval piff-puff), s grafikája is klassz... lenne, ha nem ilyen idétlenül lenne kiszínezve. A sprite-ok és a hátterek nagyon aprólékosak, de olyan

színeket választottak nekik, hogy szinte fáj ránézni a képernyőre (a program kb. úgy néz ki, mintha a TV/monitor rosszul lenne beállítva. Akit ez az apróság nem zavar, az viszont bátran próbálja ki a Jim Power-t, mert egyébként egy nagyon kellemes, hosszú, és klassz idegenekkel teli programmal fog megismerkedni.

– Rögtön itt az ellenpélda, mégpedig a BOROBODUR személyében. A játéknak már a neve is borzalmas, ráadásul 3 lemez terjedelmű. Ez is olyan idegen írtó lövöldözős örület, mint a Jim Power, de olyan idétlen grafikával, amitől feláll a szőr a hátamon. Emberünkkel kúszhatunk, mászhatunk, lőhetünk, sőt, még kapcsolókkal is bibelődhetünk, de valahogy mégsem az igazi. A túlélés legtöbbször nem az ügyességünktől, hanem szerencsénktől függ - az ellenfeleket vagy nem lehet kilőnünk, vagy nem lehet kikerülni. Őszintén bevallom, hogy 5 percnél tovább nem küzdöttem a játékkal (ami nem megy, azt nem kell erőltetni), ezért elnézést kérek ha esetleg a 65. pályán már jobbá válik a program. Kizárólag megszállottaknak ajánlom!

Martin



A SIERRA-DINAMIX egyesülés a "Rise of the Dragon"-nal elindított egy kalandjáték sorozatot, melynek legutóbbi tagja a HEART OF CHINA. Mindkét program igen sajátos, egyfajta „akció filmes” környezetbe repíti a játékost, ahol a filmet mindenki maga rendez!



FOTÓ: PC

Nagy kalandok kis Kínában

Heart of CHINA

Mint minden rendes folytatásnak (jó, jó, nem is igazi folytatás), a HOC-nak is meg van az a tulajdonsága, hogy sokkal bonyolultabb, mint elődje (itt pl. több szereplő bőrébe is bebújhatunk majd), de szerencsére valamivel szebb is (szinte kétszer annyi helyszínen járhatunk) és a hibákat is (felesleges disc-cserélgetés) kiküszöbölték. A játék kezelése szinte kizárólag az egérre korlátozódik, igen egyszerű, éppen ezért most nem térünk ki rá (akinek problémái lennének, az 1991/11-es számunkban a ROTD

kapcsán megismerkedhet vele). Történetünk a század közepén játszódik. Clouseau felügyelő, a kalandvágyó vagabund ifjú egy izgalmas feladatot kap: fel kell kutatnia és kiszabadítania egy keleti milliomos, Lomax úr elrabolt leányát, ráadásul minél hamarabb, s ebben a veszélyes küldetésben csak a saját eszére és ügyességére támaszkodhat.

1-Előjűta a szél

A kikötőből utazunk el a kézikocsi taxival a városba. Érkezés után a bár előtt egy kis papírdarabot pillantunk meg,

amit lújdögál a szél. Vegyük fel, és lépünk be az első ajtón jobbra. A helyiségben beszélgetünk el a pultossal, Ho-val: 3-1-1-1 (az órámlánnyal nem érdemes foglalkozni, mert a kellemes percek helyett egy komoly sérülést szerzünk). Közben a trécselésbe bekapcsolódik pár helyi vagány, akiknek visszaszólva (3-3) megismerkedünk Chi-vel, a keleti harcművészetek tudórával. Reá mindenképpen szükségünk van a küldetésben, tehát beszélgetünk vele (1-3-3). Benszülöttünknek aggályai

vannak a repüléssel kapcsolatban, ezért vegyük kézbe az előzőleg talált papírt, és Chi-re clickelve dobjuk el az elkészített repcsit. Ez meggyőzi őt, és az oldalunkra áll.

Chi figyelmeztet, hogy tétérünk be Wu mester boszorkánykonyhájába gyógyító füvekért. Ehhez azonban kell egy kevés madársz*r, amit a kikötőben szerezhünk meg. A boltból Chi-vel vegyük fel az aszaltszilvát, és adjuk oda a stégen tanyázó sirálynak, ami egy idő után "pottyant" egyet - no ezt kell nekünk a boltba szállítani! Wu elkészíti nekünk a gyógyszert, sőt még egy ütlevelet és egy térképet is ad nekünk, amely a leányrabló Li Deng tanyáját ábrázolja. Menjünk a kocsival a repülőtérre, és amikor a tiszt az ID-t kéri, mondjuk azt, hogy a kocsiban hagytuk. Ekkor Chi rövid beszélgetésbe kezd, és mi beosonhatunk a gépbe. Vegyük magunkhoz a kötelet, a feszítővasat és a horgot, aztán irány Chengou!

2-Szerencsés landolást!

Amikor leszállóhely után kell néznünk, vigyük a kurzort a terület fölé, és hagyatkozzunk Chi tanácsára. Leszállás után hagyjuk el a gépet, és várjuk meg a parasztot (addig nézegetjük a tehén hátsó felét). Beszélgetünk el vele mint Chi, és vagy dohány felajánlásával, vagy okos kérdésekkel szerezzük meg a ruháját. Adjuk a ruhát Chi-re, nyújtsuk át neki a kötelet is, és szórakozzunk addig, amíg a ferdeszemű hajlandó meglásszani a tehenet. Menjünk fel a várkapuhoz, várjuk meg, amíg a paraszt bemegy, és adjuk Chi-nek a horgot, majd menjünk be vele. Miután beértünk, öltöztessük Chi-t ninja kosztümbe, és menjünk el egészen balra, a fákig. Kössük össze a kötelet és a horgot, majd dobjuk fel a falra - így Jake könnyen feljuthat. A kapuőr szobájából vegyük fel a kulcsot, és menjünk a térre. Itt várjuk meg, amíg az ór elvonul a lépcső tetején. Menjünk az ebédlőbe, és vegyük fel az üveg bort. Menjünk tovább a konyhába, és adjuk oda a bort a kutyusnak, amely ettől édes álomba zuhan. Irány vissza az ebédlőbe, és a lámpa felborításával csináljunk egy kisebb tüzet. Fussunk vissza a konyhába, majd fel a jobb oldali lépcsőn, és vegyük fel a kést. Lépünk be a zöld ajtón, ahol megpillantjuk Kate-et, két cuki kigyó társaságában. Vegyük kézbe a fegyvert, és lökjük le a közelebbi kigyót - sajnos, a

másik mindegyik megmarja a lányt (aki akarja, azt is lelőheti). Emeljük fel a nőt, és vigyük ki az erkélyre. A bal oldali függőny zsinórját vegyük fel, kössük a korláthoz, és már mehetünk is lefelé Indiana Jones stílusban! Szállunk be a tankba, illeszkedünk be és fordítunk el a kulcsot, nyomjuk meg az indítógombot, és usgyi. Aki akarja, küzdje végig magát ezen a szimulátor részen, a nyugodtabb vérmérsékletűek inkább válaszzsák a 'Win Arcade' opciót.

3-Tankcsata

Ha megpróbálkozunk a tankkal, a következőképpen cselekedjünk: egy gyors kézifékes kanyarral vegyük az első akadályt. Lőjük le a tankot, a 'T' elágazásnál menjünk balra. Haladjunk lefelé balra, majd egy gyors fordulattal lőjük ki a követő tankot. Menjünk vissza a főútra, és guruljunk folyamatosan balra.

4-Repül a, repül a, ...

Kate nagyon beteg, és csak egy ember tud rajta segíteni - Katmandu-ban. Indulunk el a géppel, ami sajnos lezuhan a Himalájában. Vigyük ki Kate-t a roncsból, és beszéljünk vele (3-3-2). Menjünk ki a faluba, balra a kovácshoz. A fiútól kérjünk üzemanyagot, aki csak akkor hajlandó adni, ha velünk tarthat. Feleljünk neki (1). Vegyük fel a dobost a földről, és Chi lyukas pénzei, plusz a botok segítségével eszkábáljunk játékautót. Vegyük át a fiú ajándékát, és induljunk el a nagy tetején levő kolostorhoz. Clickeljünk az ajtóra, és beszéljünk (3). A Lámával szintűgy (1-1). Hagyjuk el a kolostort, és menjünk vissza Amma házába. Beszéljünk Kate-tel (3-1), majd menjünk a távirat feladó irodába (a középső épület). Beszéljünk a nővel, majd menjünk vissza a kolostorba, és a Lámával is. Új feladatot kapunk: hozzunk el egy iratot Bojon-ból. Menjünk a bárba, beszéljünk a pultos-sal, és balra ülő fickóval (2-3). Adjuk oda Sadar-nak a fegyverünket. Miénk az irat!

5-Isztambul, ó-ó-ó-ó-ó, Isztambul...
Repülünk Isztambulba, és beszéljünk a szerelővel, majd hagyjuk el a repülőteret.

Menjünk egyenesen előre, utána jobbra, és lépünk be a klubba. Beszéljünk a pultossal a telefonról (2). Beszéljünk Kate apjával is (2-2-1), de sajnos kifelé menet letartóztatnak.

Kate-tel menjünk a palotába. Beszéljünk az őrről, hogy megtudjuk, Lucky miért lett letartóztatva. Menjünk a palota oldalához, és beszéljünk az őreggel. Ezután vissza a fő utcára, és menjünk a boltba. Beszéljünk az eladóval, és adjuk oda neki az arany mellőt (1-2-1-1). Kint az utcán próbáljuk ki a szerencsénket a játékban, amit addig folytassunk, amíg 350 shekel-t nyerünk. A boltba visszatérve vegyünk egy fűrészt 50-ért. Menjünk vissza a repülőter előtti képernyőre, és gurítsuk szét a kislíu narancsait. Kérjünk bocsánatot (1), mire a fiú egy virágot ad nekünk. Menjünk a tevéáruhoz, és vegyünk egy állatot (1). Induljunk vissza az őreghez. El fogja kérni a virágot, válaszoljunk neki (2).

Innentől egy kis mozi veszi kezdetét, amelyben megtekinthetjük Jake kiszabadulását, ahol a (2-1) szövegeket válasszuk. Menjünk vissza Chi-hez a reptérre, ahol gépünk sajna felrobban. Menjünk a vonatállomásra, vegyünk jegyet (1), és szálljunk be.

6-Minden jó, ha a vége jó!

Az utolsó képsorokban válasszuk a (2-1-1) opciókat. A játék egy arcade résszel ér véget, amelyet szintén át lehet ugrani.

Elnézést kell kérnem azoktól, akik egy kicsit száraznak találják leírásomat, de a főszerkesztő azt kérte, hogy nyári dupla szám révén takarékoskodjunk a helyvel. Remélem azért ez alapján is végig lehet jutni a játékon. Azt hiszem az értékelésre ez esetben nem kell túl sok szót pazarolnom: a grafika Amigán is, PC-n is csodálatos, a játékmenet érdekes, és a nehézségi fok is jól el van találva. Talán a 10 lemezhez képest egy kicsit rövid a Heart of China, de hát SIERRA-éknál sohasem volt divat a lemez-takarékosság!

Martin

PC	AMIGA	
GRAFIKA 98		Összesen
ZENÉ 74		
JÁTSZHATÓSÁG 85		91



Mouse Maximus Már Megint Megjelent!

Winter Camp

Vannak cégek, akik még mindig hisznek a C-64 életképességében. Egyik ilyen softwareház a Thalamus, amely e hónapban két ügyességi játékkal is megdobogtatta a rajongók szívét. Mindkettő egy-egy nagy sikerprogram második része. Természetesen azonnal nekiláttam, és mindkettőről egy rövid végigjátszást kerekítettem. Alant a Winter Camp leírását olvashatjátok, de a másik nagy villanás, A Creatures 2 is itt olvasható valahol a 576 lapjain.

Aki szerette a Summer Camp-et, az örömmel fogja betölteni az újabb részt, akinek pedig nem volt szimpatikus akkor, az most újra próbálkozhat. Bizton ígérhetem, nem fog (jobban) csalódni. Ugyanis hasonlóan kedves a figura, tetszetős a kivitelezés, kellően nehéz és változatos a játékmenet, egyszóval garantált a szórakozás. A nehéz játékmenetet mi sem szimbolizálja jobban, mint a teszteléssel eltöltött két át nem aludt éjszaka és a meg nem oldott utolsó pálya. No de azért közreadom a 8 pálya végigküzdése közben szerzett tapasztalataimat:

1. szint

Nem túl kemény dió, de azért eléggé megizzad az ember. A joy mozgásával kell egerünket gyorsítani (úgy, hogy az alul mozgó kis téglalapban az „előrenyíl”-ra mutasson a kis jelünk). Az irányítás itt nem túl egyértelmű és amellet dög nehéz. Ja, és nehezítésképpen az ellenfelek lazán átdobálnak mindenféle zavaró tárgyat a jégpályánkra. Ezeket kerülgetni, és közben a joyt rángatni... Hát kemény beszálló a következő pályákra!

2. szint

Meg kell menteni kis barátainkat, a vízből kiugráló halakat és a vacogó eszkimókat, nehogy





megfagyjanak. A heringeket lökdössük vissza a lékbe, a villogó eszkimókhöz pedig érünk hozzá. Menet közben hasznos tárgyakat vehetünk fel: hógolyó, bomba, elsősegélycsomag, baseball-kesztyű. Leginkább az elsősegélycsomagokra és a bombákra koncentráljunk, mivel az első energiánkat növeli, a második pedig a szint végén lesz hasznos. Egy behemót macsó pimasz módon leszorít bennünket a befagyott tó jegéről. Ezért sorozzuk meg a felvett bombákkal. Mikor eldobjuk, lassítunk, és várjuk meg, míg a medve pont melléér, és akkor a tűzzel robbantuk fel. Elég szívós a dög, mert vagy 7-8-szor oda kell pörkölünk neki.

3. szint

Talán ez a legegyszerűbb szint. A felbukkanó macskákat kell hógolyóval képen törölni (folya-

matos fire közepette tudjuk mozgatni a célkeresztet, majd a célon engedjük el a tűzgombot). Vigyázzunk az általuk dobált hólabdákra, és az esetleg betört jégre, mivel beesve életet veszünk. Úgy 20-30 macit eltávolítva, és egy találatot sem bekapva: level complete.

4. szint

Lavírozunk a folyón lefelé az éhes rozmárok (vagy hódokat) olajoshallal etetve, a felbukkanó akadályokat kerülgetve. Ha elvesztjük csónakunkat úszva közlekedünk. Azokat a tárgyakat, amelyekhez nem tudnánk odaevezni, a felvehető mágnessel vonzzuk magunkhoz.

5. szint

Jé, milyen ismerős ez a kis macsó! Hiszen ez az egyik Creature! Félelmetes nagy ötlet volt

ez a Thalamustól. Hirdetés egy játék kellős közepén. Tök nagy! És milyen jól megvannak egymás mellett. Amint megindulunk lefelé, rögtön rángassuk eszeveszett sebességgel a kart, hogy a sikos talajon meg tudjunk állni. A feladat igen egyszerű: a pöttöm kreatúra eljátszik egy dallamot a saját jégcsapjain, amit nekünk a lentieknek el kell ismételni. Minden egyes sikeres kísérlet után egy jégcsap le hull fentről és betemet egy kis részt a tatóngó szakadékból. Amint a hasadék teljesen feltöltődik, alul kísértelhatunk a barlangból. Tipp: számozzuk meg a jégcsapokat, és mikor a manócska játszik, gyorsan jegyezzük le a megfelelő számokat. Biztos a siker!

6. szint

Sífutás. Segítsük fel a kezdő síelőket (kapálódzó lábak szimbolizálják őket), és intenzíven kutassunk a hókupacokban, ahol hasznos eszközöket találhatunk. Többfelé vezet az út, de gyakran már csak akkor látjuk, hogy a másikat kellett volna választani, mikor letarolnak bennünket az arra guruló hógörgetegek. A szint végli szörny kemény ellenfél, csak többszöri próbálkozásra sikerült nekem is legyőzőm.

7. szint

Egy hókupacba burkolva budácsolunk lefelé a lejtőn. A sípályát szánkósok, sífutók szelik át keresztben, házak és bolyák szegélyezik, tűzrakások

tarkítják. A tűzbe belegurulva jókora rész leolvad a jótékony hóburokból, mely körbevesz bennünket, tehát mellőzzük. A hőemberekbe beleszágulva viszont ismét leduzzad a burok, és ráadásul fel is gyorsulunk. Az ugratók előtt ennek igen nagy hasznát vesszük. Nagyon ötle-tesen és aprólékosan kidolgozott pálya ez; a kedvencem.

8. szint

És elérkezett az utolsó pálya, ami sajnos ezidáig kifogott rajtam. Amire eddig sikerült rájönnöm: az alsó talajon elvonuló dög nagy kukacokat vegyük fel, akár többet is egyszerre. Ugrádozzunk fel az egyik oldali szélső párkányra, ahonnan dobunk a griff szájába egy gillisztát. Akkor próbálkozunk, mikor éppen lefelé tekintget. A kövek alatt bonusok lapulnak, de nem vitték, ezek sem közelebb a megoldáshoz. Esetleg nem voltam elég kitartó, és tovább kellett volna etetni azt a rusnya fiókát. Őszintén megvallva, nem tudom mi a bánatot kell csinálni még. Remélem nektek nagyobb szerencsétek lesz.

Zolee

	C-64
GRAFIKA 83	Összesen
ZENE 59	
JÁTSZHATÓSÁG 89	87

A NYEREMÉNY SORSOLÁS EREDMÉNYE

**AMIGA 500 +
3 játék**

Török Áron Budapest

3 Cartridge

**Sarlós István Győr
Kiss Imre Pécs
Kertész Zsolt
Budapest**

Lemezek

**Domoszlai Gábor
Gyöngyös**

**Kerekes Balázs Vereb
Visi József Abda
Ravasz Péter
Budapest
Fazekas Gergely
Putnok
György János Csaba
Felsőpákonny
Boda Gábor
Cegléd**

**Horváth Tibor
Budapest
Friesz Gábor Komló
Jószai Ferenc Szentes**

T-SHIRT

**Erdélyi Zoltán
Velence
Katona Csaba
Budakalász**

**Varga Róbert
Szentes
Hevera Ferenc
Esztergom-kertváros
Vámos Beáta
Arló
Simon Ferenc
Rezi
Fodor Lajos
Orosháza
Vető Gábor
Budapest
Rónagy Attila Borjád
Fülöp Károly
Budapest**

Az óriási méretű harci robotok mindig jó témát kínáltak a számítógépes játékokhoz. Például az első szuper-játéktérben, Chicagóban is tizenkét BattleTech robot irányítója mérkőzhet meg egymással egy gigantikus, szuper-élethű arénában, hermetikusan elzárt irányítópülkéből. A Steel Empire egy egyszerű stratégiai játék, amely nagyon hasonlít a hagyományos hódító játékokhoz, persze Battle-Isle stílusú modern környezetbe helyezve.

ROBOTOK háborúja



A játékot 1-5 játékos játszhatja, ezek mindegyike lehet ember vagy számítógép. A bolygó felszínét, ahol a küzdelem dúl, vulkánok, sivatagok, bozótosok, jégmezők és városok alkotják. Ezen területek közül mindenki egyet kap kezdetben. Mint minden hagyományos stratégiai játékban, a játékosok felváltva lépnek. A lépést az alsó ikonok közül a jobb felső kiválasztásával lehet megkezdni (és befejezni). Elsőként egy gyárat kell építenünk (második sor, második ikon), hogy tudjunk robotokat gyártani. Választhatunk, hogy 1, 2, vagy 4. robot gyártókapacitású üzemet akarunk építeni. Kezdetben a kettős javasolt. Ezután a robotépítés ikonnal (első sor, negyedik ikon) rögtön be is indíthatjuk az üzemet.

Kilencféle robot közül választhatunk, ha a robot képére clickelünk, részletes leírást kapunk a képességeiről (ez látható az intróban is), ha a mellettük levő szövegre, akkor kiválasztottuk őket gyártásra. Alul, az információs ablakban minden nyomon követhető. Az erősebb robotok legyártása tovább tart, ezért kezdetben, amíg úgyszincs konfliktus, de gyorsan kell területet foglalnunk, egy kör alatt elkészülő robotot érdemes gyártani. Azt, hogy a gyárnak van még kapacitása, a csavarkulcs jelzi.

A következő körben, amikor a robotok elkészülnek, mozoghatunk velük (első sor, első ikon). Ezek a mozgások ténylegesen csak akkor hajthatók végre, amikor minden játékos lepett! Így pl. előfordulhat, hogy két játékos harc nélkül helyet cserél, holott egymást akarták támadni. Ezért persze érdemes úgy játszani, hogy amíg az egyik játékos lép, addig a többiek nem néznek oda.

A harmadik körre tehát robotjaink már szűz földet tapodnak. Ezeken várost építve (második sor, első ikon), bevonhatjuk őket az adótermelő tartományaink közé. Ha harcra kerül a sor, megadhatjuk, hogy robotjaink milyen stratégiát alkalmazzanak, vagyis mire támadjanak. Ha a védő

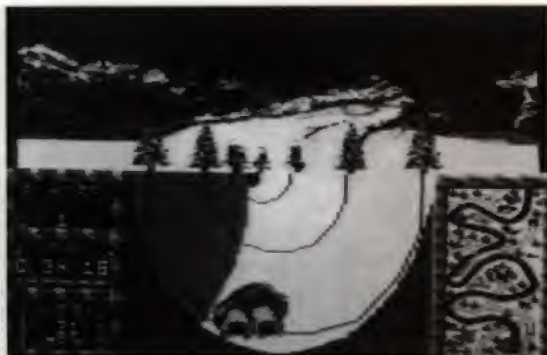
főlényben van, az épületek elpusztítására is lehet törekedni, ha várhatóan miénk lesz a terület, elég a robotokat elpusztítani. A harcokat joystickkel le is játszhatjuk (ha OK-t választunk a stratégia beállítása után), így esetleg gyenge robot elpusztíthat erőset. SIM esetén a program lejátssza magában a csatát. Az erősségen és a robot „egészségi állapotán” kívül még fontos szerepet játszik az is, hogy a robot jó-e azon a terepen (ld. robot leírás).

A fentiekben kívül még kémkedhetünk egy ellenséges területre (1. sor 3. ikon), javító részleggel egészíthetjük ki a gyárat (2. sor 3. ikon) és a terület védettségét erősítő erődöt építhetünk (2. sor 4. ikon). Az opcióknál (2. sor utolsó ikon) részletes információt kaphatunk birodalmunkról, és kimenthetjük/betölthetjük az állást. Arról, hogy mennyire játszunk jól, egyébként egy kedves női hang is tájékoztat: megdicsér, vagy közli, hogy a helyzet kritikus, attól függően, hogy hogy állunk a többiekhez képest.

A Steel Empire semmilyen eredeti ötletet nem tartalmaz, de a hagyományos dolgok könnyen kezelhetően, jól játszhatóan vannak benne. Külön színpolt benne, hogy lejátszhatjuk a csatákat. A grafika ugyan nem kiemelkedő, a feliratok is elég aprók, de azért olvashatóak. Láthatóan nem a közönség látvánnyal való ledöbbentése, hanem egy jó játék megalkotása vezérelte a programozókat. Ha társasággal akarunk játszani, mindenképpen ajánlom ezt a programot.

Mike Murphy

PC	AMIGA	
GRAFIKA	69	Összesen 83
ZENE	43	
JÁTSZHATÓSÁG	91	



Winter Supersports '92

A sportágak természetesen a szokásosak – a nyolc versenyszám között csak két új ötletet találunk – így az alkotók a megjelenítésben és az irányításban próbáltak valami újat hozni: A versenyeken legfeljebb hat játékos vehet részt, akiknek teljesítményét minden szám után pontozzák, s e pontok összege határozza meg az összetett verseny sorrendjét.

Downhill Skiing és Ski Challenge

Szerintem mindkét szám a lesiklásához áll a legközelebb. Az elsőben három szint közül választhatunk, míg a másodikban csak egyetlen pálya áll rendelkezésünkre. A Downhill-ben az egyes szintek csak a zászlók és a pályán elhelyezett akadályok sűrűségében különböznek egymástól (például a legnehezebb szinten egy keskeny híd is át kell száguldanunk). A képen két pályát látunk egymás mellett felülről, így nem csak az időt, hanem vetélytársunkat is le kell győznünk. Ellenfelünk helyzetét saját pályánkon egy árnyékfigura jelzi. Alul az időt és a kihagyott kapuk számát találjuk. Ebből már az is következik, hogy a rendes versenyektől eltérően itt a bukás vagy egy kapu kihagyása nem jelenti a futam végét. Versenyzőnket a tűzzel (vagy a szóköz billentyűvel) gyorsítgatjuk, lassítani és megállni pedig nagy kanyarokkal tudunk.

Bale Jumping

Ebben a számban egy teljesen egyenes pályán kell korszolyával végigrobognunk. Az egyetlen különbség a gyorskorszolyához képest, hogy időnként szénabálákat kell átugranunk. Ha egy bálának nekimegyünk, a lelassuláson kívül semmi bajunk nem lesz. Versenyzőnk gyorsításához a joyt kell az emberke mozgásának megfelelő ütemben jobbra-balra tologatnunk, ugrani pedig a tűzzel tudunk. A joy előre-, illetve hátrahúzásával nézőpontunkat változtathatjuk meg. A képen ismét két pályát látunk, de ebben a számban egyszerre mindig csak egy játékos versenyezhet.

Bob Sleigh

Mivel bobunkat verseny közben gyorsítani nem tudjuk, így csak a kanyarokkal kell törődnünk. A pálya elég veszélyes, ezért a nagyobb fordulók előtt a biztonság kedvéért érdemes lelassítani (tűz vagy szóköz). Ha valaki a száguldást kedveli, az pedig már egy kicsit hamarabb kezdjen el kanyarodni. A

Bár lassan Barcelonában is meggyújtják a lángot, sokan még mindig a téli olimpia lázában égnek (nemrég írtunk két fantasztikus téli sport-játékról). Most azonban a C-64 tulajdonosok arca is felderülhet, hiszen ez a program végre nem csak PC-re és Amigára, hanem az ő gépükre is megérkezett, sőt szerintem a játék ezen a gépen sikerült legjobban.

kép jobb szélén a pálya alaprajzát látjuk, melyen pillanatnyi helyzetünket egy piros pötty jelzi.

Giant Slalom

A Szlalomban a pályán elhelyezett piros és kék zászlókat kell jobbra-balra kerülgatnünk. A legjobb útvonalat egy fehérre kitaposott sáv jelzi. Ebben a számban két nehézségi szint közül választhatunk. Egyébként az irányítás és a képen látható dolgok is teljesen megegyeznek az első számban megismertekkel.

Luge

A szánkóverseny a bobsból egyedül a jármű alakjában és a teljesítendő pályában különbözik.

Speed Skating

Gyorskorszolya bálák nélkül. Az igazi olimpiai számban végre csak a sebességgel kell törődnünk. Nincs is más dolgunk, mint a joyt jobbra-balra húzni aszerint, hogy emberkénk éppen melyik lábával hajítja magát a cél felé.

Skidoo Racing

Tulajdonképpen az utolsó szám hozta az első igazi újdonságot. Itt ugyanis motoros szánokkal kell versenyeznünk. A pálya egy hatalmas befagyott tó, melyen az útvonalat rengeteg gumikerékkel jelölték ki számunkra a rendezők. A verseny során három ilyen kört kell megtennünk. Egy futamban mindig két játékos indul, s közülük természetesen az győz, aki hamarabb teljesíti a távot. A szánkó irányítása egy rakétára emlékeztet. Amikor a motort bekapcsoljuk (ehhez egyfolytában nyomjuk a tűzgombot), járművünk egyenesen előre gyorsul. A kanyarodáshoz tehát nem elég szánkónkat elfordítani, hanem az új irányban ismét fel kell gyorsulnunk. A pálya teljesítése kis gyakorlás után egészen egyszerű, és ezután már nehéz lesz az egyes játékosok között igazi különbséget tenni. Hát ezek voltak a sportágak. Igazán sok újat nem sikerült találni. Maga a program azonban elég jól sikerült, szép a grafika, a versenyzők pedig egyszerűen irányíthatóak. Kár, hogy a versenyszámokban nem a jól megszokott szabályok szerint, hanem mindenféle pontozás alapján dől el az elsőség. A C-64 tulajdonosok már régen nem kaptak kézhez ehhez hasonló kiváló minőségű programot. PC-n azonban szerintem az Accolade téli olimpiája továbbra is verhetetlen.

Temesvári

Yikes! Hát itt van a legendás Monkey Island második része. Gondolom sokan várták már, hisz az első is sok felejthetetlen órát/napot jelenthetett a kalandjáték-ínyenceknek.

És most itt a kettő.

Fantasztikus grafikával, élethű, humoros animációval, fülbemászó zenéekkel. Aki nem tud jól angolul, már annak sem jelenthet gondot a tárgyak listája: mindegyiket gyönyörűen megrajzolták. A Lucas-filmről nem lehet elmondani, hogy úgy ontja a programokat, mint a Sierra, de ha kiadnak egyet, az hónapokig listavezető. Azt hiszem így van ez a Monkey 2-vel is.

LeChuck Bosszúja MONKEY ISLAND 2

A cég 40 óra játékot ígér - talán nem véletlenül. Gondolom, sokan ismerik az irányítást, de az ifjú PC/Amigások kedvéért leírom. A képernyő bal alsó részén helyezkedik el a 9 íge: Open=nyitni; Close=zárni; Give=adni vmit vkinek; Pick up=felvenni vmit; Look at=vmit megvizsgálni; Talk to=beszélni valakihez; Use=használni vmit vmin; Push/pull=nyomni/húzni vmit. A jobb oldalon helyezkednek el tárgyak, amik közt fel/le nyilakkal lapozhatunk. A képernyő nagyobb részén van a játéktér és Guybrush Treepwood. A mozgítás: a szákeresztet mozgassuk a kívánt helyre + click, illetve így is cselekedhetünk, pl: el akarjuk vágni a késsel a kötelet: Click „USE”, majd a kése és végül a kötélre. (Use knife with rope). Játékállást menteni/tölteni az F5 lenyomásával 99 helyre tudunk. A + - gombokkal a kiírás sebességét állíthatjuk, a {}-al a zene erősségét. Ennyi bevezető után legjobb fejest ugrani a világ eddigi legtérasztozabb játékába...

FOTÓ: PC



Part I. - The Largo Embargo

Miután végignéztük a játék introját, s Largo, a Scabb sziget réme „kiveri” belőlünk hatalmas vagyonunkat, sétáljunk el - immár üres zsebbel - a táblaig és vegyük fel az ásót (shovel), majd lépünk az ösvényre (Path). Most felülről látjuk a szigetet, és választhatunk a helyszínei közül. Először is menjünk a partra (beach), s törjük le az ágat a bokorról, majd menjünk a mocsárhoz (swamp) és használjuk az ott lévő koporsóból átalakított csónakot. Evezzünk el a fejjig és miután ismét szárazra értünk, vegyük fel a bal oldali asztalkáról a kötelet (string), majd menjünk jobbra „Mojo nemzetközi jósnő”-höz. Itt egy párbeszédész rész következik, és még sok helyen lesz ilyen a játékban. Általában több kérdés közül választhatunk, de csak azokat írom le amik fontosak a végigjátszáshoz, persze aki poénkodásra vágyik kérdezzen/válaszoljon mást, legfeljebb a figura elküldi,

Le Chuck Bosszúja

de a játék végigjátszásában nem jelent gondot. Kérdezzük meg, hogy megy az üzlet (How's business...), amire elmondja, hogy elég sok kuncsaft felkeresi, főleg a szigeten randalírozó Largo miatt. Faggassuk ki róla: Tell me about.... mire elmondja, hogy sokan azt gondolják Le Chuck jobbkeze. Természetesen erre Guybrush előadja nemes cselekedetét, hogy megölte a szellemkalózt. A jósnő véleménye nem a legjobb, hisz szerinte több mint valószínű, hogy él. Érdeklődünk afelől, hogy miért nem átkozta el ezidáig Largot (Why don't...), kiderül, hogy láradt, és különben is szeretni kéne a voodoo babához Largoból néhány „részt”. Kérdezzük meg az összetevőkről (What kind of...), ekkor egy listát tol elénk, melyből megtudjuk, hogy szükség van az illető nyálára, hajára, egyik ruhadarabjára és valamelyik ősenek egy csontjára. Talán valamelyik ősenek van sírja a temetőben (cemetery) próbáljuk meg. A temetőben sétálunk el a sírokig (graves), majd az ásóval ássuk ki a nagypapája csontját. Visszatérve a hajóroncsokhoz, keressük meg az ablakokat és ugrunk be egyikben (windows). A konyhába érkezünk, ahol egy igen elfoglalt szakács dolgozik, s oda se figyel amikor felvesszük az asztalról a kést (knife). Visszamászva indulunk el balra, be a hotelbe, és vágjuk el az alligátor kötelét, mire az elsőbű és a tulaj utána. Nézzünk bele a tányérjába, s vegyük ki a sajtos csemegét (cheese squiggles). Most keressük meg a három barátot a ruhatisztító mellett. Nyissuk ki az itt lévő dobozt, peckeljük ki a bottal, kössük rá a botra a kötelet, majd tegyük a sajtos csemegét a dobozba. Húzzuk el a csikót jó messzire, s mikor a patkány eszeget a sajtból, rántsuk meg a kötelet. Nyissuk fel a dobozt és vegyük fel a döglött patkányt (captured rat). A kötéltre akasztott vödör gondolom mindenki érdeklődését felcsigázta, emeljük le. Ahogy hozzányúlunk az egyik kalóz ráncfürméd, de csak kérdezzük meg övé-e a vödör (Sorry, is this...). „Well...no.” Tehát a miénk. Aki néhány pletykát akar hallani, vagy a falábara kenőcsöt akar ajánlani, az beszélgessen el velük, de egyébként semmi értelme. Patkányunkkal keressük fel a szakácsot, és dobjuk bele a kajába (vichyssoise). Most keressük meg a térképést, vegyünk fel egy papírt (pile of paper) és a monokliját, amikor leteszi. Térjünk be a kocsmába és beszélgessünk el a kocsmárossal: How's business... mire megtudjuk nem túl jól, s főleg Largo zaklatásaival van tele a... hopp, jön is mindenki kedvence, s a rendelt italtól (zöld) egy hatalmasat köp. Nagy alkalom! Itt a második hozzávaló, csak kenjük le a



FOTÓ: PC

papírral a falról a köpést. Érdeklődünk a mai vacsora iránt (Hey...Ah...How...), err... hát ez nem volt túl szép tőlünk.

Szakács repül, nekünk pedig felajánljk a munkát. Hát persze, hogy elfogadjuk (Sure...). Gondolom mindenki sejti már, első utunk a konyhában az ablakhoz vezet... Menjünk el a mocsárhoz, és a vödörrel merítsünk egyet belőle. Keressük fel ismét a hotelt, és osonjunk be Largo szobájába. Csukjuk be az ajtót és tegyük rá a trutyival telli vödört, s vegyük fel a parókát. Ajtó ki, Largo be, vödör le... Largo nem mondható túl boldognak és rohan is kilele. Vegyük fel a parókát és menjünk el a ruhatisztítóhoz, ahol épp Largo veszekszik Martyval, aki nem hajlandó kiadni a ruháját, csak jegy ellenében. Menjünk vissza Largo szobájába, csukjuk be az ajtót és vegyük fel a jegyet. Ezt odaadva Martynak, megkapjuk Largo egy ruháját. Minden megvan a voodoohoz, irány a jósnő! Kérdezzük ki a Voodoo babáról (About that...), és adjuk oda a hozzávalókat. Keressük fel Largot szobájában és a tükkkel szurkáljuk a babát. Largo szörnyű dolgokat mond Le Chuckról és egyre valószínűbb, hogy él. Következő képernyőn a jósnővel vagyunk, s kérdezzük meg mit tehetünk (What can...?). Ő erre elmondja, valószínűleg Le Chuck egy másik világban (létsíkon) él, ahová mi Big Whoop kincsének segítségével juthatunk. Kapunk egy könyvet Big Whoop lny szigeten levő kincséről, amiből kiderül, négyen ásták el a térképet és 4 felé osztották egymás közt. Nincs több dolgunk itt - egyelőre - sétálunk el a félszigetre, menjünk be Dream kapitányhoz, és rendeljünk hajót. Sajnos elvesztette a navigátor nyakláncát, és nem tudja elvállalni, hát Istennek a monokli épp megteszi. Ezek után béreljünk hajót (I need to...).

A hajón vegyük fel az üres papagájakajás zacskót (parrot chow), menjünk be a kapitányhoz, s érdeklődünk afelől, hová

mehetünk (I don't know...). Válasszuk a szigetek közül a Phatt szigetet. Ahogy a szigetre érünk ismerős arcot látunk: a magunkét egy Wanted plakáton. A mellette álló rendőr azonnal túlon csip, menekülésre nincs mód és visz a kormányzóhoz. Innen ugyancsak egy út van: a börtön. A cellánkban emeljük fel az ágyat, vegyük ki belőle a deszkát (stick), és húzzuk vele magunkhoz a csontot (bone) a másik cellából. A csontot adjuk a kutusnak, aki vidáman elszel, otthagya nekünk a kulcsot (key). Cellánkat kinyitva vegyük fel a két borítékot (envelope) és nyissuk fel őket. Egyikben saját tárgyaink vannak, másikban egy banán és egy orgona. Menjünk be az első sikátorba és kövessük a szerencsejátékot játszó pasit a másik kapualja és lessük meg. Hopp! Az ajtó mögül egy kéz nyúlik ki, és kérdez egy számot, amit az ipse eltall, erre a kéz tulajdonosa megmondja a következő nyerőszámot. Próbáljuk ki mi is! Open Slot on door-ra Guybrush bekopog, majd kérdezzük meg mi a következő nyerőszám (What's the next...). és három számot kell eltallnia. Ez a következőképp megy: a kéz mutat egy számot, majd rögtön egy másikat, és azt kéri mennyi az. Erre mi azt feleljük, amit először mutatott. Miután eltalltunk a számokat pófátlanul nem akarja megmondani a nyerőszámot, Reklamáljunk: What! You don't..., amire megmondja. Menjünk a teljesen legálisan működő játékhoz és tegyünk tétet (beszélj a pasihoz: I'd like to...). Három nyeremény közül választhatunk: cirkuszjegyek, meghívás a Booty szigeti fogadásra és pénz. Természetesen nyerjük meg mindegyiket (ne felejtsek ki megkérdezni a nagy kezét!). Következő utunk a könyvtárba vezet, ahol nyissuk ki a modell világítótornyot, és vegyük fel a lencsét (lens) belőle. Ezután beszéljünk a könyvtároshoz (Excuse me...), és kérjünk tőle könyvet. (I'm looking for...) Nem vagyunk könyvtáratagok, de itt be is iratkozhatunk (No, how do...). Erre kiállít

nekünk egy kártyát, amivel kölcsönözhetünk könyvet. Használjuk a katalógust, és keressük meg a Disaster: great shipwrecks: Recipes...; és egy bármilyen könyvet. Ezután vegyük is ki őket (Talk to librarian; I'm looking for...). Kijövet sétáljunk ki a mólóra, és vitakozzunk a horgásszal azon, hogy ki a legjobb horgász ezen a szigeten (természetesen mi!), s végül fogadjunk, ha nagyobb halat hozunk mint amekkorát ő fog, mienk a botja, övé a halunk... (I'm Guybrush Treepwood, a mighty...; I'm the best...; NOT!...; You, oh yeah...; most teljesen mindegy mit mondunk, majd fogadjuk el az ajánlatát: Sure...; Sounds fair...; Ick és végül: All right, it's the bet.) Ezután keressük fel a szigeten a kormányzó házáat (Mansion), nyissuk ki a kaput és menjünk be a házba. Az őrnek hazudjuk azt, a kormányzó engedett ki a börtönből (Governor...), majd, hogy szerintünk tűz van a konyhában (I think there's...). Erre ő elmegy és szabad az út a kormányzóhoz, aki alszik, néha megszólal a csengő, akkor elfordítja a fejét amibe ömlik a kaja. Az ágy alá érdekes csövek vannak szerelve... Ick! Érdeklődésünket egyedül a hasán lévő könyv keltheti fel, de ahogy hozzányúlunk álmában motyog valamit. Hogy ne vegye észre a változást, cseréljük le egy nálunk lévő könyvre (lehetőleg arra amit csak úgy vettünk ki), s birtokunkban van a „Híres kalózok mondásai”. Térjünk vissza Dread hajójára, és irány a Booty sziget! Nyissuk ki bolt ajtaját és vegyük meg a hajókörtöt (ship's horn), a fűrészt (well polished old saw), a táblát. Igaz nehezen, de eladja, s az így szabadon maradt kampóra (hook) akasszuk az üres papagájokajás zacskót. A papagáj odamegy, s a tükör melyben eddig gyönyörködött már eladó. Keressük fel a kosztümüzletet, adjuk oda a meghívót (invitation), és cserébe kiakaszt nekünk egy kosztümöt a tulaj, amit vegyünk fel. Az utcán beszéljünk Kate kapitányhoz, s

FOTÓ: PC



kérjünk tőle egy szórólapot (leafet), amelyen az ő képe is rajta van (Could I have...), majd búcsúzzunk is el azzal, hogy party után még visszatérünk (I just remember...). Menjünk a kormányzó házába, ütköztetjük oda az őrnek (uh, milyen jelmeze van) a meghívónkat (I'm here for...; I've got my...) és vegyük fel jelmezt (I have my costume...). Benyitva a partyra a kutya se törődik velünk, azaz mindjárt fog. Vegyük fel a falról az első térképdarabot, hmm ez túl egyszerű lenne... Kilépve az ajtón a kutya szagot fog, s a kertésszel lesz egy kis incidensünk. Kérdezzük meg hogy mi a neve a kutysnak (How did...), amire megijedünk, úgy hívják, ahogy minket. Szemtelenkedjünk egy kicsit (She named...), s a végén Guybrush elsökök azaz elsökök... A gereblye ütése után a kormányzónál találjuk magunkat, ahogy a kertész mint örült kincsvadászt mutat be minket. Hah! Régi ismerősünk a kormányzó (Melé Island!), de szíve igazán nem mondható lágynak. A most következő párbeszédben mindegy mit mondunk (és minden alkalommal más szövegek

Folytatás a 30. oldalon

Street Fighter II





LeChuck Bosszúja MONKEY ISLAND 2

FOTÓ: PC



Folytatás a 27. oldalról

vannak), a lényeg az, hogy ne az alsót feleljük, mert akkor elmegyünk. A végeredmény az lesz, hogy Elanie kidobja az ablakon a térképrést... Menjünk le érte és vegyük fel... majd elmélázva nézzük, hogy viszi el a szakadékba a szél. Menjünk ki az erdőbe, ahol Guybrush levelet ezt az idióta jelmez, majd menjünk vissza Elanie szobájába, aki addigra már eltűnt. Vegyük le a falról az evezőt (oar), és kifelé menet a kutyust (dog). Sétáljunk el a ház mögé, nyúljunk a szemetesbe (pick up), amire kijön a mérges szakács. Fussunk körbe a kúria körül, és mikor visszaérkezünk (ha elég gyorsak vagyunk a szakács még nem ért utol), ugorjunk be konyhába a halért (fish). A szigeten menjünk a nagy fához (Big Tree) és tegyük az evezőt az első lyukba, majd másszunk fel rá. Természetesen eltörök, s ájulás lesz a vége, melyben megjelennek a szülők és előadnak egy dalocskát, amit Guybrush leír - fogalmam sincs mivel, és LeChuck is megjelenik. Ne felejtjük felvenni a törött evezőt (broken oar) és a másikat hagyjuk a lyukban. Egyelőre ennyi a Bootyból, vissza a Phattra. Kate kapitány képét rakjuk a miénkre, majd adjuk oda a halásznak a halat, aki nehezen, de nekünk adja a horgászbotját (fishing pole). Menjünk ki az ösvényre (path), és máris láthatjuk a pörüljárt Kate-t. Utunk vezessen hozzá a börtönben, és vegyük fel az ő borítékját, amiben egy groghhoz hasonló pia van (bot-

tle of near-grog), majd szabadítsuk ki Kate-t. Ezek után térjünk vissza a Scabbre. Adjuk oda az ácsnak a törött evezőt, aki megcsinálja. Menjünk a három baráthoz és a falábúnak vágjuk le a lábát (peg leg) a fűrészsel. „Orvosért” kiált, s míg az ács nincs műhelyében, emeljük le a kalapácsot (hammer) a falról és vegyünk egy marék szöveget (nails). Menjünk be a kocsmába és

tegyük a banánt a metronomra. Jojo, a zongorázó majom elbambul, és mi felvesszük... Beszéljünk a kocsmároshoz, és rendeljünk grogot (Grog, please), uh valami ID kártyát követel, de talán megteszi a könyvtárjegyünk is (Will you accept...), majd rendeljünk (Bartender...) egy sárga (I'll have) italt és kéket (Mix me...), és mixeljük is őket. Az egészhez kapunk egy szívószálalt (straw) is. Mielőtt visszatérnénk a Booty-ra adjuk oda Wallynak a lencsét. A városban menjünk el a köpöversenyre, nevezzünk be (talk to crowd, és valamilyen nevet mondjunk). Elsőre nem igazán sikerül... Fújunk bele a kúrtbe, mire a postahajó-figyelő, aki süket azt hiszi a hajó jön és lő egyet az ágyúval, a verseny vezetője bedől az ágyúnak s elmegy. Míg nem figyel senki rendezzük át a zászlókat (pick up flag), majd igyunk egyet a zöld léből a szívószállal, majd álljunk rajthoz. Amikor a szél fúj (az egyik néző öle lebeg) köpjünk. Congratulations! Még egy érmet is kapunk, amit próbáljunk rászózni a kereskedőre (What do you...; That's not just...), és hogy miért különleges ez az érme? Hát mert az nyerte, aki LeChuck-ot megölte (The spit of...; Yeah, let's...) 6000 nyolcast kapunk, amit adjunk oda Katenek, de előbb ne felejtjük elolvasni a „Great shipwrecks” c. könyvből, hol süllyedt el a Mad Monkey. A térképen kiválasztva a megfelelő koordinátát menjünk oda, és usszunk le (...sunkeon galleons...). Vegyük fel a majomfejet (monkey head), rántsuk meg a vasmacska (anchor). Keresünk fel ismét a kereskedőt és adjuk neki a

majomfejet s ő cserébe nekünk adja a hatmilliót érő térképdarabot. Most menjünk a szakadékhoz és használjuk a horgászbotot. Na ezzel is meglehnénk, most egy madár viszi el a térképet egyenesen a nagy fa tetejére. Mi is menjünk oda, s a javított evezőt tegyük be a lyukba és másszunk fel rá, majd vegyük ki a másikat, tegyük bele a következő lyukba stb. Az ötletet mindenki érti. A fa tetején vegyük fel a távcsövet (telescope), és menjünk be a házikóba. A látvány szörnyű: több száz térkép, rajtuk a madár... Seba, engedjük be a kutyust a halom közepébe, s szagról kihozza a második darabot. Térjünk vissza a városba, s nézzünk be Stan használt koporsó kereskedésébe. Kérdezzük egy jó használt koporsóról (I'm looking...), és amikor belemászunk csukjuk rá, de előbb ad még egy tiszta fehér zsebkendőt (clean, white handkerchief). Miután bezártuk szögeljük be. Végre nem ugat le, ha le akarjuk venni a falról a kriptá kulcsot (crypt key). Hajózzunk el a Phatt szigetre, és menjünk el vizeséhez. Sétáljunk a tetejére, és az ott lévő csapot (pump) zárjuk el a majommal (a LEGNAGYOBB ökörség!). A vizesés megállt, s az alatta keletkezett kis lyukon keresztül menjünk át a kis szigetre. Menjünk a kalyibába (cottage), nyissuk ki az ablakot és az ajtót, majd menjünk be. Az itt lakó ipének mondjuk az igazat: a térkép egyik darabjért jöttünk (I'm looking), majd hívjuk ki párba (I'm Guybrush...), mire ő egy italt párbajra hív minket. Amikor leteszi a mi korsónkat az asztalra, és megy csinálni magának is egyet, öntsük korsónk tartalmát a fára, majd az üres korsót (empty mug) töltsük meg a groghhoz hasonló létyóval. Az öreg kidő a saját mixétől, nekünk semmi bajunk, tegyük a tükröt a keretbe (mirror frame), menjünk ki és rakjuk a távcsövet a szobor kezébe. Nyomonkövetve a napsugár útját, nyomjuk meg a falon lévő - immár sötétebb - téglát. A fürdőszobában lévő kádban egy csontváz. És a kezében ott a harmadik darab! Irány a Scabb. Menjünk a temetőbe és a kulccsal nyissuk fel a kriptát. A kriptában olvassuk el a „Famous pirate quotations”-t és a Big Whoop-téle könyvet. Ezután Guybrush hajlandó kinyitni Rapp Scalion koporsóját, tudva mire számíthat. A földi maradványokból (ashes) vegyünk egy marékka, és vigyük a jósnőhöz. Keresünk meg a polcon az Ash-2-Life™-et, és próbáljuk felvenni. Erre a jósnő leszid minket, hogy kontár kezébe nem való. Mindenesetre nekünk igen nagy szükségünk van rá, úgyhogy erőszakoskodjunk (I'll take it!), mire elmondja, evvel a főzettel életre lehet kelteni valakit a hamvaiból. De kell egy kicsi a főzet elkészítéséhez is belőle. Erre Guybrush örömmel odaadja Rapp maradványait, már csak egy baj van: a jósnő elfelejtette a receptet. Szerencsére épp nálunk van a recepteskönyv, és a főzetet máris kézhez kapjuk. Élesszük fel vel Rapp-ot, majd hagyjuk rá, hogy él (Yep, Close one...), majd mondjuk, hogy van néhány rossz hírünk - azaz meghalt - (I get some...), kétszer bármít felelhetünk, s miután sehogysé hajlandó odaadni a negyedik darabot teljesítsük kérését, és



zárjuk el a gázt Wennie kunyhójában (Pass...; I'll check the gas...). A kunyhó a parton áll, a kapott kulccsal nyissuk ki az ajtaját, és húzzuk meg az egyik gombot (knob). Visszatérve (ismét szórjuk rá a főzetet) mondjuk meg, hogy igaza volt, égett a tűz, de lezártuk (You were right...). Most már hajlandó átadni az utolsó részletet, irány a térképész, Wally! Hosszas szemlélődés után elküld minket a jósnohóz, aki örömmel átnyújt egy csomagot benne gyufa (matchbox) és szerelem bomba (love bomb), ahogy Wally mondta. Néhány pillanat után egy erőt érez, egy kicsiny erőt, ami a félelem. Majd tudunkra adja eljött a gonosz személyesen ide a térképért... Már késő. A mocsár partján egy új dolgot fedezhetünk fel: egy dobozt. Másszunk bele és...

Part III. - Le Chuck Fortress

Öt napig utazunk Le Chuck voodoo-s ládikájában, s közben kizárólag patkányokon élünk (Err...). Miután minden elcsendesedik körülöttünk, másszunk ki, s menjünk fel a lépcsőn. Tovább jobbra Wallyt találjuk bezárva egy cellába. Induljunk el megkeresni a kulcsot. Most látjuk nagy hasznát szüleink versének: a folyosókon sétálva ajtókat látunk: rajtuk koponyát (head), karcsontokat (arm bone), lábsontokat (leg bone), bordákat (rip bone) és medencecsontot (hip bone). Olvassuk el a verset, ami kb. így szól:

A lábsont csatlakozik kulccsonttal,
A kulccsont csatlakozik kézcsonttal,
A kézcsont csatlakozik bordával.

Stb. Tehát keressünk olyan ajtót amin a vers szövegének megfelelő csontok vannak, nyomjuk be, és menjünk be rajta. Ezután ismét keressünk egy ajtót, ami a

vers második szakaszának felel meg... (általában az amin bejöttünk). Egyébként a labirintus mindig más. Kijutva a hatalmas ajtó elé (kb. 25 lakattal), elég reménytelennek látszik a bejutás, ám kinyitva a rajta lévő kis ajtót a trónterembe jutunk vegyük le a kulcsot... máris foglyok vagyunk. Mindegy mit mondunk Le Chucknak a végén ugys kiakaszt minket Wallyval egy sávval teli lyuk fölé. Szép kilátások... szívjunk egyet a zöld léből a szívószállal, majd köpködjünk: egyet a lábasba, majd kettőt a mellünk lévő pajzsra. Végül leköpjük a gyertyát, az elalszik és a rendszer nem ereszt le minket... Következő helyszín ismeretlen: tők sötét an. Gyűjtünk gyufát... hát persze, hogy a dinamitraktárban vagyunk... A robbanás után a mesés Inky szigeten vagyunk.

Part IV. - Inky Island

Partraszállás után vegyük fel az üveget (bottle) a partról, és törjük szét a sziklán. A desztilláló alatt lévő martinis pohara (martini glass) töltsük meg tengervízzel, majd desztilláljuk. A hordót a földön heverő pajzszerrel (crowbar) tudjuk kinyitni és máris van egy kekszünk (cracker). Besétálva a dzsungelbe haladjunk jobbra kétszer, és a fán csüngő zsákokat vágjuk ki a törött üveg segítségével. Az instant kekszporból csináljunk kekszet a desztillált víz segítségével, és adjuk oda a papagájnak a kekszeket. Ő erre elmondja merre kell menni Big Whoop kincséhez: a tőlől kétszer keletre, a dinoszaurusztól kétszer északra, a kőrákástól keletre. Kövessük az útjelrást, a tónál vegyük fel a köteleket (string), feszítsük fel a dobozt a pajzszerrel, és vegyük ki a dinamitot. A nagy X közepén kezdjünk ásni az ásonkkal... Néhány perc múlva ásonk betonba ütközik... Gyűjtjük meg a dinamitot

és helyezzük a lyukba... Kényelmetlen helyzet. A robbanást még Elanie is meghallotta, s siet megnézni mi van a nagypapa kincsével. Kössük a kötélre a pajszert, és a betonból kilógó vasdarabokra. A talaj leomlik, s mi lógunk a kötélünkön egyik kezünkben a ládával... Hál' istennek jön Elanie és... leszakad a kötél. Lent a sötétben gyűjtjük fel a villanykapcsolót és Yikes! Le Chuck személyesen... Mondjunk neki bármit a végkimenetelen nem változtat: megtudjuk ő a testvérünk, s most a voodoo babánk segítségével elteleportál egy másik dimenzióba... hát nem igazán tökéletes a baba, a másik dimenzió helyett a következő szobába érkezünk... Le Chuck most azt ígéri nem a következő szobába jutunk... igaza van. Kettővel arrébb. Legelőször is keressük meg az orvosi rendelőt, és szemléljük meg a csontvázakat, amikben szüleinkre ismerünk... Kapjuk le apánk koponyáját (skull), hisz ha Le Chuck igazat mond, jó lesz voodoo babához. Nyissuk ki a szemetest, és vegyük ki a két orvosi kesztyűt (surgical glove), majd nyissuk ki a fiókot, és vegyük fel a injekciósűt (hypodermic syringe).

Következő szoba egy raktár: nyissuk ki a dobozokat, majd vegyük fel a lufit (ballon) és a voodoo babát, ami mágia nélküli még(). Az utolsó szobában a héliumtartály segítségével töltsük fel a kesztyűket és a lufit, majd a rossz Grogautomata pénzviszazadó nyílásába nyúlunk be, kiesik egy pénzdaráb. Várjunk néhány pillanatot, és megjelenik testvérünk. Ahogy meglátja a pénzt, hirtelen megfordul, és lehajol érte. Használjuk ki az alkalmat, és húzzuk ki a kikandikáló alsóneműjét. Miután ismét vissza tudunk térni ide, újra piszkáljuk meg a visszaadónylást, és amikor van időnk adjuk a zsebkendőt Le Chucknak (amit Stantól kaptunk), aki kifújja az orrát. Menjünk el a liftig, és nyomjuk meg a hívógombot, szálljunk be a liftbe. Amikor Le Chuck a lift elé áll, húzzuk meg a kart s a becsukódó liftajtó lecsúsz a szakállát. Egyébként ide kellettek a lufik, hisz a lift 1000 fontot bír el és van a liftben egy 900 fontos doboz. A felső emeleten kimenve az ajtón egy kis Monkey Island 1-nosztalgiahatunk. Minden készen áll a voodoo baba elkészítéséhez: Rakjuk bel a jósnohót kapott zacskóba (juju bag) a szakállt (crispy beard bits), az alsóneműt (underwear) a koponyát, és a használt zsebkendőt (used hankie), lehetőleg ne felejtsük ki a voodoo babát se. Ezeket Guybrush összerázza - kész! Keressük meg testvérünket és az injekciósűtvel szurkáljuk a babát...

És most jön a vége... hogy mi az, KIZÁRÓLAG humanitárius okokból nem írom le, s fogadj el egy jó tanácsot: ne is akard megtudni...

Koronczai Gáspár

Akit a játék grafikája fogott meg annak egy jó hír: a cég kiadja az 1-et is VGA-san. Lehet többet elmondani a MONKEY ISLAND 2.-ről? - szerintem nem - önmagáért beszél.

PC	AMIGA	
GRAFIKA	100	Összesen 98
ZENE	97	
JÁTSZHATÓSÁG	95	

The Jaws of Cerberus

Akik végigjátszották az Elvira első részét, bizonyára türelmetlenül várták a program folytatását. Nos az Accolade nemrég kirukkolt a második résszel, amely véleményem szerint méltó folytatása elődjének. A játékot csodálatos grafika és szépen kidolgozott animációk jellemzik, a zene pedig jól illeszkedik a játék hangulatához. (Akinek viszont nem tetszik, az ki is kapcsolhatja.)

ELVIRA II.



FOTÓ: AMIGA



FOTÓ: AMIGA



FOTÓ: AMIGA

A játék irányítása nagyjából megegyezik az első résszel. A nyilakkal természetesen most is a mozgásunkat irányíthatjuk, sárgával vannak jelölve a lehetséges irányok. A bal felső sarokban láthatjuk hősünk egészségi állapotát. Alatta az aktuálisan használatban lévő varázslat vagy varázslatok lesznek kirajzolva. A bal alsó sarokban a mozgás-érzékelő berendezésünk helyezkedik el. A jobb oldali ikonok jelentései a következők: felül a nálunk, mellette pedig az adott helységben található tárgyak kirajzolása. (A tárgyakat - a szokásos módon - a nyilal a mouse gomb folyamatos lenyomásával tudjuk rakosgatni.) Ezek alatt a varázslás (Kezdésnél még ez az ikon üres), majd a varázslat készítés ikonja helyezkedik el. A varázskönyvben a könyv ikonnal lapozgathatunk, a varázslatot kiválasztva pedig

- = Lejárat Cs= Csapda
- = Feljárat D= Drót
- K = Ajtók kapcsolói

a porcelán mozsárral tudjuk azt elkészíteni. A tör ábránál harcmódorunkat állíthatjuk be, a mellette lévő ikonnal pedig ha van a közelünkben intelligens lény, beszélgethetünk vele. Az ezek alatt lévő üres ikonokban a tárgyakra clickelve az jelenik meg, hogy mit tehetünk az aktuális tárggyal. A kis emberalaknál hősről kaphatunk információt, végül a lemeznél természetesen a load-save opciókat találhatjuk. Ezeken kívül a bal és a jobb oldalon láthatunk egy zöld és egy piros skálát. Ezek közül a zöld a nekünk bevitt, a piros pedig az ellenségnek okozott sérülések nagyságát mutatja. A játéktér alatt a következő információkat olvashatjuk: LEV - az elért varázslási szintünk, P. P - a power point-unk, vagyis a varázsló erőnk nagysága (az idő múlásával növekszik), H. P - egészségi állapotunk, EXP - a tapasztalat pontjaink.

Mint az a játék címéből is kiderül most az alvilág kapujának az órével, magával a Cerberussal gyűlik meg a bajunk. Az előzmények röviden: Elvira filmstúdióját gonosz démonok - élükön a Cerberussal - szállják meg. A személyzet nagy részét lemészárolják, Elvirát pedig elrabolják és elrejtik az egyik stúdióban.

A játék kezdetekor Elvira stúdiója előtt találjuk magunkat. Válasszunk hősrünknek egy foglalkozást. Ezután egy varázslat segítségével Elvira jelenik meg és juttatja el hozzánk a nélkülözhetetlen varázskönyvét.

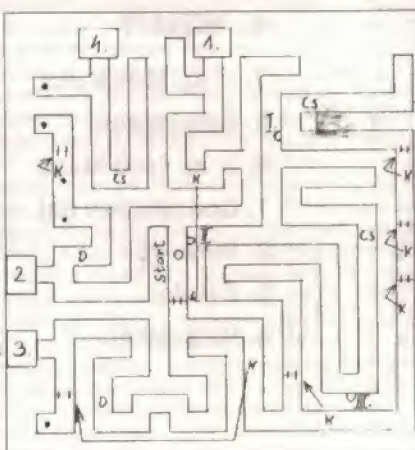
Szemben az üdvözlőtábla alól vegyük fel a lóherét, az út jobb oldaláról (a kép jobb sarkából) pedig a követ. Menjünk az órbóde ajtajához. Dobjuk be az ajtó üvegét a kövel, és nyissuk ki az ajtót. Bent vegyük magunkhoz a falon lógó egyenruhát és sapkát és viseljük is mindjárt. Lépjünk a faliúszághoz és vegyük le róla az összes papírt. Forduljunk a gardrób ajtajához és nyissuk ki. Szedjük le a kulcsot a halott ór óvéről. Menjünk a computerhez, ahol bekapcsolhatjuk a monitort, ha akarjuk (nem szükséges). Az imént szerzett kulcsot illesszük a computeren található kulcslyukba és üssük be a kódot. Ezzel kinyitottuk a kaput.

A parkolóba érve vizsgáljuk át Elvira kocsiját. Nyissuk ki a csomagtartót és vegyük ki a fogót és a villáskulcsot. Csukjuk le a csomagtartót, majd forduljunk meg és lépjünk be a stúdióba.

Az előcsarnokban, ha átvizsgáljuk a tárgyakat tapasztalat pontokhoz juthatunk. Hívjuk a liftet, lépjünk be, majd megfordulva a kapcsolótáblán a B-vel jelzett (Basement) gombot üssük le. Az alagsorba jutottunk. Jobbra, az ajtó mögött egy indiánt találunk.

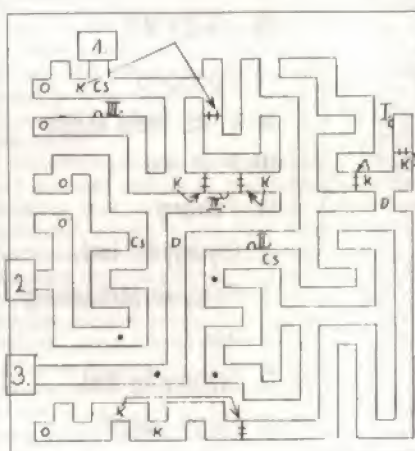
KATAKOMBÁK

1. SZINT



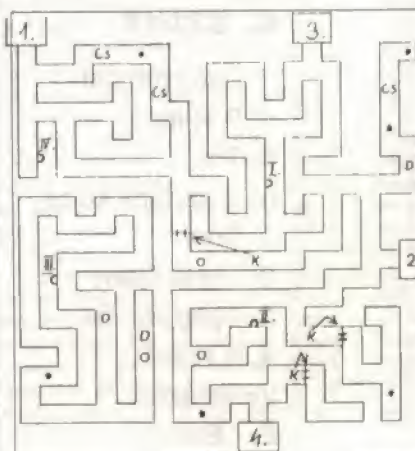
- I. Gyógyító ital
- II. 2. sz. láda kulcs
- III. Aranyozott kehely
1. Gyógyító ital
2. Erő ital
3. Kis pajzs
4. P.P. ital

2. SZINT



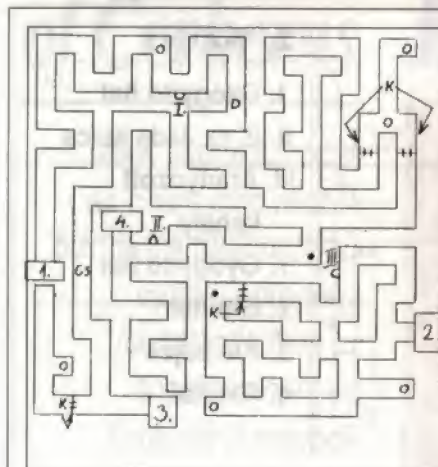
- I. Tör
- II. Balta
- III. Gyógyító ital
- IV. 1. sz. láda kulcs
1. Kék kő
2. Filmtekercs
3. Gyógyító ital

3. SZINT



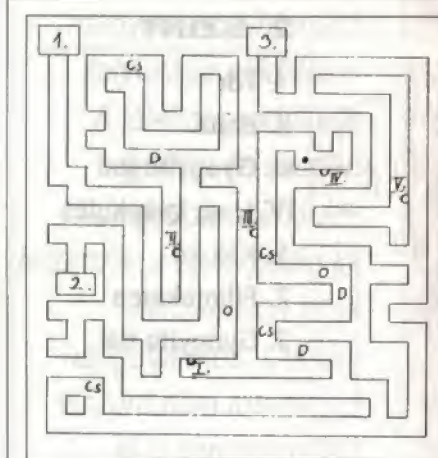
- I. 3. sz. láda kulcs
- II. 4. sz. láda kulcs
- III. P. P. ital
- IV. Láncfűrész
1. Váza
2. Sárga ital
3. Intelligencia ital
4. Vörös kő

KATAKOMBÁK



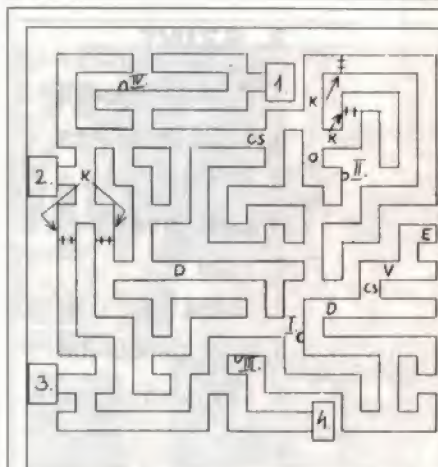
4. SZINT

- I. 1. sz. láda kulcs
- II. Fakalapács
- III. 2. sz. láda kulcs
1. Constitution ital
2. Piros kő
3. P.P. ital
4. Halszállkák



5. SZINT

- I. Fúrógép
- II. 1. sz. láda kulcs
- III. P. P. ital
- IV. Fakaró
- V. Gyógyító ital
1. Fegyverjártassági ital
2. Gyógyító ital
3. Nagy pajzs



6. SZINT

- I. Gyógyító ital
- II. P. P. ital
- III. Tőr
- IV. 2. sz. láda kulcs
1. Üres
2. Tigris Szem
3. Gyógyító ital
4. P. P. ital
- V= Varázsló
- E= „Elvira”

Beszélgessünk vele. (Nem ajánlatos a tüzesvízzel vagy hasonlóval viccelődni.) Köszönjük (Hi), majd kérdezzük Elviráról. (Where is Elvira?) Elvirát elrabolta egy szellem, és elrejtette a stúdiókban. - tudhatjuk meg. Kérdezzük meg, hogy milyen szellem. (What spirit?) A szellem kutya alakjában jött. Nagy varázssereje van, és sok gonosz fölött van hatalma. - mondja az indián. Kérdezzük meg, hogy mit tehetünk. (What can I do?) Meg kell találnunk az indián varázslatát, és el kell hozni neki. - hangzik a válasz. Érdeklődünk a varázslatról. (What magic?) A varázslathoz a lándzsa, a tomahawk és a varázsszák szükséges. Kérdezzük, hogy mit fognak ezek csinálni. (What will they do?) Hozd ide őket - ismétli az indián - és hozd ide a békepipát. És hogyan tudunk mi segíteni? - kérdezzük meg. (How can I help?) Én varázslatot készítek. Te beszélsz a Pappal. A zsákkal megidézed a szellemet. A lándzsával megölöd. Kivágod a szívét a tomahawkkal. - válaszol az indián.

Forduljunk meg, de mielőtt visszamennénk a lifthez vegyünk ki a mosószer (detergent) és a fehéritőt (Bleach) a takarítószeres szekrényből. Lيفةzzünk fel a 2. szintre. Jobbra majd ismét jobbra. Az első ajtó jobbra a computer szoba. Lépjünk be. Ragadjuk meg a könyvet az asztalról. A computer szobával szemben a kantine van, ahova menjünk is be. Vegyük fel a süteményeket, és a szódásdobozokat. Következik a sminkelő szoba (Make-up). Vegyük ki a tükört a papirkosárból. Menjünk ki, szemben van a kosztüm osztály, ide még ne menjünk be. Nézzünk be inkább Elvira öltözőjébe. Fogjuk a haj spray-t (hair spray) mindhárom flakonnal, a csomag papírzsebkendőt (Tissues), a popcorn, az újságot, a törülközőt, a körömrészelőt (Nail file), a sminkelő dobozból pedig vegyük ki a hajsütővasat, és az ezüst lóhere amulettet. Kilépve a folyosóra a rendező szobája előtt állunk. Bent vegyük fel az italokat és a szódás szifont. A folyosó végén a gépelt szoba található. Vegyük fel a disk dobozt, és belőle, a disket, valamint a magnót a polcra. Ezek után menjünk vissza az első szintre. Mivel több tárgyat már nem tudunk felvenni, a meglévőkből készítsünk varázslatot, mivel a varázslatoknak nincs súlya. Tehát készítsük mondjuk a következőket.

- Luck (Szerencse): a lóheréből.
- Breathe Underwater (Lélegzés víz alatt): popcornból, rágógumiból, süteményekből.
- Protection (Pajzs): (Fémlemez tárgyakból) a szódásdobozokból.
- Healing Hands (gyógyítás)
- Ice Dart (Jég dárda)
- Unseen Shield (Láthatatlan pajzs)
- Detect Trap (Csapda leleplező): (üveg tárgyakból) szódásüvegből.

Menjünk át az első szint következő szakaszába, a kettes stúdióba, be a kísértetházba. Rakjuk le a disket, a tárcát (wallet), a szódásüveget, a tükört, a

törülközött, a villáskulcsot, a haj spray-t. Forduljunk balra, és be az ajtón. A nappaliban vagyunk. A sarokpolcra az üvegázakból készítsünk Detect Trap varázslatot. A kandalló melletti vödörből Protection varázslatot készíthetünk. Vegyük le a sisakot és a bal keztyűt a jobb oldali páncélzatról. Lépjünk be az ajtón a páncélok között. Balra egy íróasztal van, a fiókjaiból pedig vegyük ki az imakönyvet, és a lakatot. Az imakönyvből készítsünk egy Unholy Barrier (Istentelen Fal) varázslatot. Menjünk vissza a bejáratához, majd fel a jobb oldali lépcsőn és ismét jobbra. Ezután balra és a folyosón az első ajtón ismét balra, be. A gyerekszobában vagyunk. Vegyünk magunkhoz egy kockát és menjünk vissza a nappaliba. Álljunk két lépésre a kísértettől amely az ajtót őrzi. Rakjuk le a kockát. Amikor a kísértet elindul a kockáért, gyalogoljunk keresztül rajta, és menjünk be a könyvtárba. Bent a könyveket ugyan nem tudjuk felvenni, viszont hasznos dolgokat olvashatunk. Keressük meg a Reference című alatt a mérgekről szóló könyvet (Everyman's Poison Handbook). Olvassunk bele, majd rakjuk vissza. Ekkor egy papír - egy igen erős mérge receptje - esik ki belőle, amit tegyünk el. Menjünk vissza a bejáratához, és most a bejáratnál jobbra lévő ajtón menjünk be. Az ebédlőben vagyunk. Tegyük el mindent az asztalról. (Az ételfédőzőt ne nyúljunk.) A poharakból készítsünk Detect Trap varázslatot, a borból és a rendező szobájából való italokból pedig Courage (Bátorság) varázslatot, majd ezek után nyissuk ki oldalt a tálaóablakot. Egy kis incidens után az élelisműrában térünk magunkhoz. Húzzuk le az asztalon fekvő palli csizmáját és viseljük is. A hátunk mögötti borosüvegeket újabb Courage varázslathoz, a kenyeret pedig Breath Underwater varázslathoz használjuk. Tegyük le mondjuk a kulcs-csomónkat és a tollunkat. Vegyük magunkhoz a sajátot és a húst. Készítsünk még néhány Unseen Shield és Ice Dart varázslatot majd érdemes állást menteni.

Melegítsük a sütővassal a hőfokszabályozót. A riasztó megszólal, és egy vámpír érkezik. Vegyük fel a sisakot, használjunk egy Unseen Shield-et és nyírjuk ki. Menjünk ki a nyitott ajtón majd jobbra le a lépcsőn és leérve balra, be az ajtón, Frankie-hez. Hogy megszabaduljunk a felesleges súlyoktól készítsünk néhány varázslatot:

- Luck: a lóhere amulettből.
- Revive (Felélesztő): (Erős szagú dolgokból) a sajátból és a fehérítőtől.
- Fireball (Tűzgömb): (Éghető anyagokból) az újságból, a papírzskekendőből, a naptárból, a papírköből a falújságról és a tárcánkból lévő levélből.

Vegyük fel a sárga lombikot, néhány kémcsövet és az agyvelőt (Brain), amiből rögtön készítsünk is egy Turn Undead varázslatot. Menjünk vissza, fel a lépcsőn, majd jobbra be az ajtón. A konyhába jutottunk.

Vegyük fel a tojásos kosarat (Bowl). Készítsünk Glue (Enyv) varázslatot a konyha polcán lévő sárga dobozban található ragasztóból, és egy Luck varázslatot a vödörben lévő patkóból. Vegyük magunkhoz a húsbárdot (Meat Cleaver) és használjuk mint fegyvert. Menjünk ki a másik ajtón, forduljunk balra és azonnal használjunk egy Turn Undead varázslatot a zombie ellen. Menjünk vissza a konyhába és készítsünk néhány Magic Muscles (Varázs Izom) varázslatot a fém konyhaedényekből. Menjünk ki a ház bejáratához. Tegyük le minden tárgyat a fegyverek, a függő (Pendant), a kereszt, és a varázskönyv kivételével. Menjünk fel a lépcsőn. A bal lépcső a fürdő ajtajához vezet. Bent vegyük fel a törülközőt és a szivacsot. Lépjünk ki, majd jobbra és be a szemben lévő ajtón. A szobában lépünk egyet előre, majd jobbra. Vegyük fel a sisakot és a keztyűt. Húzzuk le a lepedőt, használjunk egy Unseen Shield-et, majd Ice Dart-ot a kísértet megsemmisítéséhez. Vegyük fel az írást a halott kezéből és képeket amik közben lehullottak a földre.

Keressük meg a piros gombot az ágy alatt, és nyomjuk meg. Az ágy mögött így kinyílt titkos ajtón menjünk be. Bent ha felnézünk, a fejük felett vámpírok alszanak, de mivel nálunk van a kereszt nem támadnak meg. Vegyük fel az oltárról agyertyákat, és a kehely vért. Hagyjuk el a titkos szobát.

Visszatérve a szobába a kandalló tetején lévő porcelán szercence macskákból készítsünk Luck varázslatot. Menjünk ki, majd jobbra a második jobb oldali ajtóig. Mielőtt belépniük használjunk egy Courage varázslatot. Miután az élménytől magunkhoz térünk, vegyük fel a párnát és alóla a hangvillát. Menjünk vissza a bejáratához és rakjuk le a párnát, a törülközőt, a kelyhet, és a szivacsot. Menjünk le az indiánhoz, és be a kázanházba. Közben vegyük magunkhoz a tűzoltó palackot - amiből Resist Fire (Védelem a tűztől) varázslatot készítsünk - és az ajtón lógó zsákot. Vegyük fel a rézrudat a kázan mellől, a szörnyre pedig tűzeljünk Fireball-al. Menjünk fel a kosztüm szobához. Belépés előtt használjunk egy Unseen Shield-et és állítsuk a harcmodort a legvadabbra (Berserk). Nyissunk be, öljük meg a boszorkányt. Kcsoljuk fel a villanyt. A boszorkány szemgolyójából készítsünk egy Fear (Rettegés) varázslatot, majd akasszuk le a varázsló ruhát, a fehér köpenyt, és a bal szélső kosztümt, amivel egy kardhoz is jutunk (amelyet rögtön vegyünk is használatba). Menjünk át a sminkelőbe.

Vegyük elő a fényképeinket. Keressük meg azt amelyiken egy varázsló, és egy labor asszisztens látható. A sminkes doboz (az egyik tükör előtt), a tükör és a parókák használatával alakítsuk ki a képen látható maszkokat és jegyezzük meg őket. A sminkes dobozt és a fényképeket ott hagyhatjuk, majd menjünk vissza a kísértetházba.

Igyekezzünk a konyhába, majd a másik ajtón ki, és le a lépcsőn. Vegyük magunkra az asszisztens álöltözékünket és maszkunkat, majd jobbra forduljunk. Az ajtón belépve Dr. Frankenstein elfoglaltnak látszik. Kérdezzük meg tőle, hogy segíthetünk-e. (Ask if you can help). Ezután kérjük meg egy mérge készítésére a receptünk alapján. (Mix a formula, A powerful poison). Miután elkészítette, kitessékkel minket. Levehetjük az áruháunkat, majd menjünk a nappaliba és onnan a dolgozószobába. Útközben vegyük fel a bejáratnál a húst. A mérget öntsük rá a húsrá, a húst pedig dobjuk be az akváriumba. Most már kivethetjük a kulcsot az akvárium aljáról. Vegyük le a képet a falról és nyissuk ki a mögöttes lévő safe-et az imént szerzett kulccsal. Vegyük ki a safe-ből a békepípát.

Menjünk vissza az emeletre, majd a hosszú folyosó végénél lévő lépcsőn fel. Ahogy felértünk használjuk a hangvillát. A beáramló fénytől a vámpír elporlad. Menjünk vissza a lépcsőn, és az első ajtónál balra be. Vegyük fel a gyufát az egyik ládából, és vigyük el a létrát is. Ezután ismét irány a padlás. Tegyük a létrát a kitörött ablakhoz, és másszunk fel rajta. A tetőn tűzzük a réz rudat a kémény mellé, és másszunk vissza. Menjünk a bejáratához, a tárgyainkhoz. A lakatból és a könyvből (a computer szobából) készítsünk Mindlock varázslatot (a Destroy Magic elleni védelem), a floppy lemezből Brainboost (Észlelítő) varázslatot, valamint a magnóból Telekinesis varázslatot. Rakjunk le mindent, kivéve a fegyvereket, a függőt, a varázskönyvet, a keresztet, a kémcsöveket, a tükröt, a párnát, a haj spray-t, az ezüst gyertyatartókat, és a varázslóruhát. Menjünk még le a hűtőbe a tollunkért és a kulcsunkért.

Itt az ideje, hogy meglátogassuk a hármas stúdiót. Menjünk be, vegyük fel a sisakot, majd egy pillanatra se álljunk meg a templomig. Ha elég gyorsak voltunk, nem támadtak meg a denevérek. Forduljunk a keresztelőkúthoz és töltsük meg szentelt vízzel a kémcsöveket. A templom oltáráról a terítőtől és mondjuk az egyik gyertyatartóból, az arany keresztből és egy fiola szentelt vízből, és még két kémcsőnyi szentelt vízből készítsünk 5 db Holy Blast (Szent Szél) varázslatot. Vegyük fel még a másik gyertyatartót, és az imakönyvet a pulpitusról. (Ne használjuk varázslathoz.) Készítsünk egy Bless varázslatot az egyik teli kémcsőből a kereszt segítségével. Ha elérkezzünk a 7. varázslási szinthez, a maradék (3 db) gyertyatartóból egy Magical Armour (Varázs Páncél) varázslatot készíthetünk. Húzzuk el a szőszéket, majd ha felkészültünk a harcra nyissuk ki a csapóajtót a pulpitus helyén, és ereszkedjünk le.

Lent azonnal csapjuk fejbe mindkét szörnyet a karddal. (Berserk módban.) Toljuk félre a kőlapot, és ismét le. A katakombákba jutottunk.

A katakombákban utunk során szobákat, vagy oldalfülkéket találhatunk. Ezeket a helyeken értékes dolgokat vehetünk magunkhoz, amelyeket azonban leggyakrabban csapdák őriznek. Ezeket kívül találkozhatsz az út felett átvezető drótokkal is, ezek természetesen csapdák, tehát az esetek többségében el kell vágnunk őket (néhol viszont nem), ha pedig a földön kapcsolót veszünk észre, azt minden esetben érdemesebb kikerülni (rá kell clickelni és avoid). A katakombák különböző szintjei között a csontvázak által fűrt lyukakon keresztül közlekedhetünk.

A katakombák szörnyei és azok megsemmisítési módjai a következők:

- Csontvázak: üssük térden vagy lábszáron őket a karddal.
- Patkányok: nem mindig támadnak, de ha igen akkor karddal kaszaboljuk le.
- Szellemeké használjunk Courage varázslatot. (Ha nem félünk tőlük nem tudnak sérülést okozni.)
- Goblinok: a mellüket üssük karddal.
- Varázsló: (a 6. szinten található) varázslótanoncoknak kell öltöznünk, majd amikor sikerült így megtevéstünk, akkor a kérdésére – hogy hol voltunk idáig – vála-

zoljuk azt hogy eltelt mérgeztünk. (I've had food poisoning.)

Ezeket kívül még a csapdáknál találkozhatunk zombikkal is amelyek mindig hátulról támadnak, viszont megfordulva könnyen elintézhetsz őket karddal. Egyes ellenségek Fireballt vagy Glue varázslatot eresztenek ránk, ezeknél tehát érdemes vigyázni. A szörnyek elintézésénél természetesen lehet varázslatokat is használni, azonban a Telekinesist, a Buoyancyt, és a Holy Blastot semmi esetre se használjuk még el.

A katakombákban két fontos dologt kell megkeresnünk:

BARLANGOK

G = Gomba

E = Ehető gomba

M = Mérgező gomba

A = Ametiszt

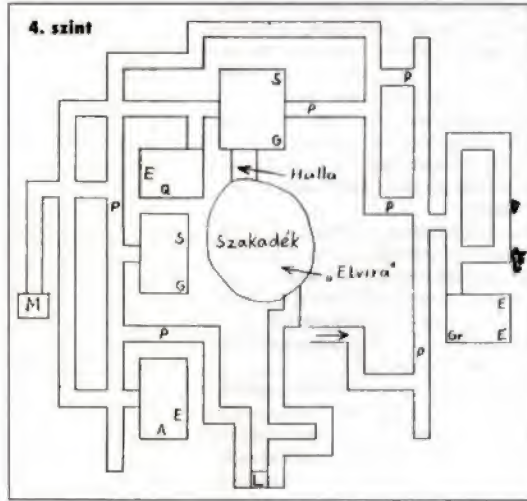
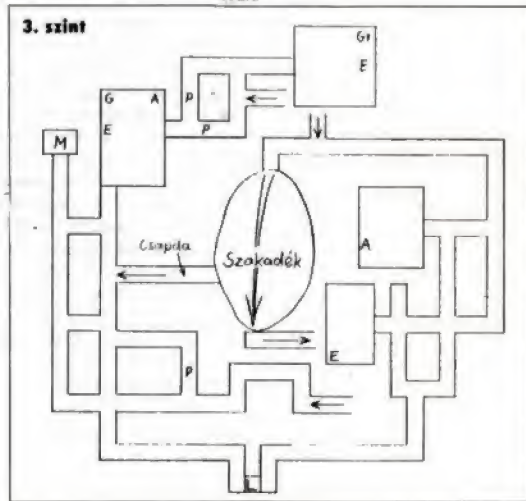
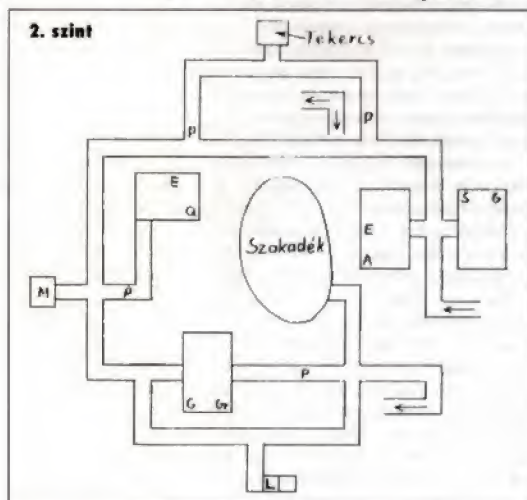
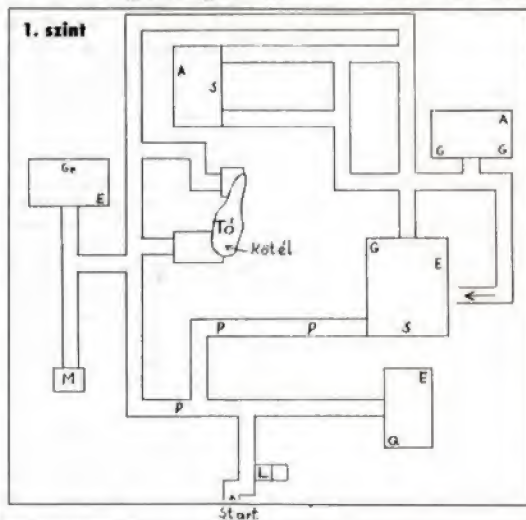
S = Smaragd

Gr = Gránátkő

Q = Quartz

P = Pókháló

L = Lift **↑ = Feljárt**



- A negyedik (lefelé) szinte az egyik szobában a halszállakát a ládából, amelyekből Buoyancy (Felhajtó Erő) varázslatot kell készítenünk. (A láda kulcsa a másik láda alatt található.)

- A hatodik (legalsó) szinten Elvirát. Ne pöröljünk korán, hanem amint megtaláljuk öljük meg. (A Bless varázslattal megáldott karddal.) Ez az Elvira ugyanis nem az az Elvira. Közeledésünkre azonnal mérges kobrává változik és ha nem vagyunk elég gyorsak, hamar végez velünk. Ha sikerrel jártunk, egy varázslat segítségével megjelenik Elvira, és mogoró agyúnak nevezve minket közli hogy mellé fogtunk. Azonban egy fontos eredménye mégiscsak lett a ténykedésünknek: a kobra ugyanis a törzsfőnök lándzsáját őrizte. Vegyük tehát fel, és máris indulhatunk vissza a templomba.

A katakombákban kijutva előbb mentsük ki az állást, és csak utána menjünk fel a templomba. Itt személyesen a halál vár ránk. Rögtön használjunk egy Unholy Barrier-t, majd Holy Blast-ot (az 5 db után valószínűleg megadja magát), de ha ez még nem lett volna elég, akkor Fireball-t használva küldjük vissza oda ahonnan jött.

Menjünk vissza a kísértetházhoz. Gyógyítsuk magunkat (ha kell) Healing Hands-szel és vegyük magunkhoz a sárga flaskát és a körömrészletet. Ezután irány az egyes stúdió.

Ha a játék közben eljutunk a 8. varázslási szintre elkészíthetjük a következő varázslatokat:

- Trueflight: a párnából.
- Freezing Blade (Fagyasztott Penge): toll és a kulcs a hűtőből.
- Illusion: a tükörből.

Amint belépünk az egyes stúdióba, a pók barlang tárul elénk. A kristályok, amiket a barlangokban találhatunk különböző varázslatokra használhatók: Enchant Weapon (smaragd és a körömrészlet), Lighting Bolt (amitetsz és bármilyen villa alakú dolog), Absorb Magic (gránátok és bármilyen abszorbens anyag), Detect Magic (quartz), az ehétő gombokból pedig Herbal Healing-et készíthetünk, ami egy testrészt teljes feljavítására alkalmas gyógyító varázslat. Találhatunk még sárgás színű mérgező gombokat is, amelyeket azonban elég erősen szoktak őrizni. A mérgező gombokat Antidote varázslatra tudjuk felhasználni, amire valószínűleg feltétlenül szükségünk lesz, mivel ezzel a varázslattal tudjuk a testünket a mérgektől megszabadítani. A mérgezést úgy vehetjük észre, hogy az egyik testrészünkön folyamatosan sorvad az izom. A barlangokban sokszor pókhálókba ütközhetünk, azonban egy Ice Dart elég szabaddá tenni az utat.

A pók barlangok szörnyei és azok megsemmisítése:

- Óriás szünnyogok: csapjuk őket fején karddal.
- Hernyók: szintén fején vágni karddal.
- Viziszörny: fején szűrni karddal.

- Hangyák: Vágjuk szét a potrohukat (amikor a maráshoz készülődnek) karddal. Vigyázat: savat spriccelnek.

Amint elindulunk a pók barlangokba az első elágazásnál jobbra kapcsoljuk be a liftet. Ugyanezen a szinten keressük meg a tavat. Mielőtt lemerülénk használjunk egy Breath Underwater-t. A viziszörnyet nyírjuk ki, majd a tő alája érve vegyük fel a kötelet. Mivel a tárgyak súlyától nem tudunk felemelkedni, használjunk egy Buoyancy varázslatot. Ezután ússzunk fel, és keressük meg a feljártot a 2. szintre.

A 2. szinten egy kis barlangban egy óriás skorpiót találhatunk. Nyírjuk ki Lighting Bolt-tal vagy több ütéssel a fejére. Vigyázat: a csípése mérgező. A skorpió egy kercset őrzött, amely majd a Bind Demon (Szellem Kötözés) varázslathoz kell.

A 3. szinten, ha szükségünk van Antidote varázslatra, keressük meg a hangyákírálynőt és öljük meg. A királynő ugyanis mérgező gombokat őriz. Ezen a szinten, amikor a szakadékhoz érünk vágjuk el a jobb oldali pókhálót, így azon átlengünk a túloldalra.

A 4. szinten az egyik nagyobb teremből egy kisebb barlang nyílik, ahol egy szerencsétlenül járt embert találhatunk a pókhálóban. Az ember mellénél van valami, amit azonban nem tudunk elérni. Vegyük el a Telekinesis varázslat segítségével. Egy tárcsa, benne pedig egy kulcs. Várjuk meg míg két Ice Dart-ra elegendő Power Pointunk gyűlik össze és csak utána kezdjünk akcióbá. Lépjünk egyet előre a szakadékhoz és hívjuk fel magunkra a túloldalon pihenő óriás pók figyelmét egy Ice Dart-tal. Ezután amilyen gyorsan csak tudunk menjünk a lifthez. (Ütközben a pókháló eltakarításához lesz szükség a másik Ice Dart-ra.) Hívjuk fel a liftet, és nyissuk ki a tárcsán lévő kulccsal. Menjünk keresztül rajta, és mindkét ajtót zárjuk be magunk mögött. Ezzel kicsalogattuk a pókot, és most már nyugodtan mehetünk tovább a szakadékig. Ott ereszkedjünk le, és forduljunk meg. Várjunk amíg elég magas lesz a Power Pointunk, majd szabadítsuk ki Elvirát. Elvira óriás darázsá változik ez tehát ismét nem az igazi. Tüzeljük mondjuk Fireball-lal vagy Lighting Bolt-tal. Próbáljuk meg akkor eltalálni, amikor támad. Ha sikerült végezni vele, Elvira jelenik meg és ismét letol minket újabb tévedésünkért. Ez ne zavarjon minket, mivel a darázs egy újabb fontos tárgyat őrzött: a tomahawkot, amit vegyünk is fel. Mivel a darázs csípése szintén mérgező volt, kezeljük magunkat gyorsan Antidote-tal. Ereszkedjünk le a pókhálón, így a 3. szintre jutottunk. Keressük meg a liftet és hagyjuk el az egyes stúdiót.

Menjünk vissza a kísértetházba. A bejáratnál akasszuk le a falról a barométert és készítsünk belőle egy Summon Storm (Vihar Idéző) varázslatot. Fent a tetőn idezzünk vele vihart, majd menjünk le az alagsorba Frankie-hez. A villám beindította a berendezést, amelyet már csak be kell

kapcsolni. Adjunk neki max. feszültséget a jobboldali kapcsolóval, majd kapcsoljuk át a baloldali kapcsolót. Ekkor Frankie feléled és rögtön meg is akar fojtani minket. Hagyjuk, hogy eléggé eltávolodjon a mögöttes lévő ajtótól, de ne hagyjuk túl közel érni magunkhoz. Ekkor vágjuk el a fejdrotját. Vegyük magunkhoz a fejpanthát, a skalpát, az agyát és a polcra a szívet (heart). Ha jókor vágjuk el Frankie drótjait, akkor most a mögöttes lévő ajtót ki tudjuk nyitni és be tudunk menni. Bent végül megtaláljuk az igazi Elvirát, valamint az indián varázsszákját. Menjünk a kísértetház bejáratához, a tárgyainkhoz. Most már elkészíthetjük a Resurrect (Feltámasztó) varázslatot a tojásokból, Frankie agyából, a szívből és az imakönyvből (a pulpitusról). A kercs és a kötél segítségével pedig egy Bind Demon varázslathoz juthatunk. Vegyük meg magunkhoz a gyufát, a 10 fekete gyertyát, és a kehely vért. Ezután irány a 3-as stúdió.

A templomban a Resurrect varázslattal támasszuk fel a lelkeszt, majd beszéljünk vele. Természetesen a pap meg akarja hálálni cselekedetünket, tehát kérjünk tőle segítséget a démémonnal kapcsolatban. (There's this demon...) Milyen démon? - kérdi a pap. A Cerberus. - válaszoljuk neki. (It's a Cerberus.) Ekkor a pap az indiánhoz küld minket, de mivel már beszélünk vele, tovább folytathatjuk a társalgást. Mondjuk tehát hogy az indián mondta, hogy a pap fog segíteni. (He said you'll help me.) A lelkész erre megkérdezi, hogy mit tegyen hát. Kérjük meg, hogy rajzoljon embervérrel egy pentagrammát és áldja is meg. (Draw a pentangle in human blood and bless it.) OK. Add hát ide a vért. - mondja a pap. Adjuk oda a kehelyt. (Here it is.) Ezzel a pap el is megy a parkolóba - mivel ott van elég hely - megrajzolni az ótágú csillagot. Mi pedig menjünk le az indiánhoz.

Rakjuk le a törzsfőnök elé a varázsszákját, a lándzsáját, a tomahawkját és a pipáját. Beszéljünk vele, amire ő sorra megszenteli a lerakott tárgyakat. Most már indulhatunk a parkolóba.

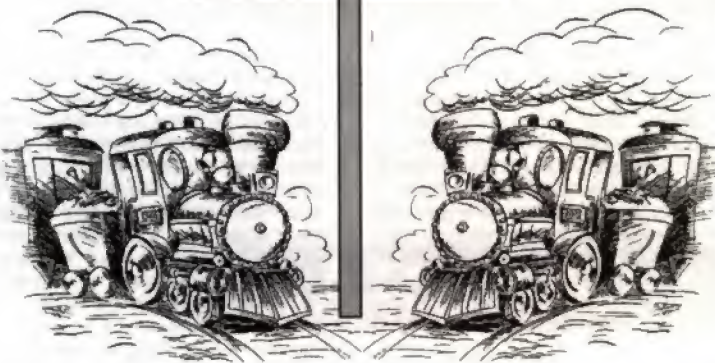
A parkolóban menjünk a csillaghoz és helyezzük könnyen elérhető helyre a lándzsát, a tomahawkot és a zsákot. Rakjuk a 10 fekete gyertyát a csillagra, majd rájuk clikelve gyűjtuk meg. Gyorsan használjuk a zsákot megidézni a Cerberust. Amint tudjuk, eresszük rá a Blind Demon varázslatunkat, majd dobjuk a szemébe a lándzsát. A Cerberus ekkor még mindig agonizál, vágjuk hát ki a szívet a tomahawkkal.

Ezek után már csak Elvira fejezi ki a halálját, így a történet végül Happy End-del végződik.

Vári Zoltán

PC	AMIGA	Összesen
GRAFIKA	98	
ZENE	89	
JÁTSZHATÓSÁG	83	
		91

ÉRKEZÉSI OLDAL



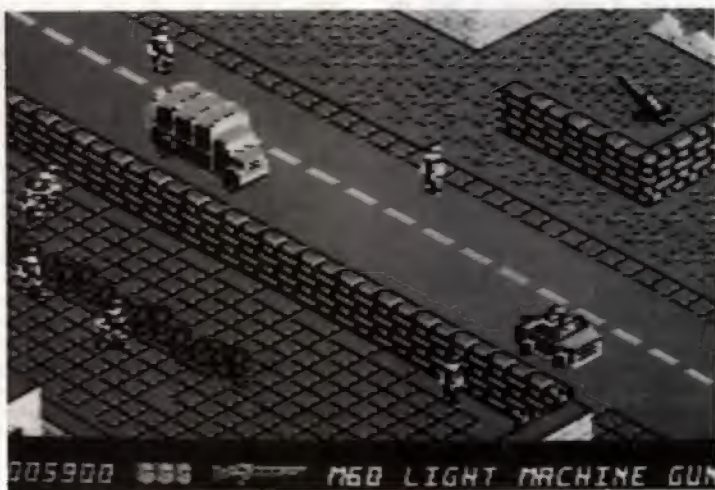
ADDAMS FAMILY

Aki látta a filmet, az bizonyára egyetért velem abban, hogy ebből a filmalkotásból normális játékot lehetetlen írni. Való igaz, nem is erőltette meg magát nagyon az Ocean, a játék nemes egyszerűséggel DEBIL. És emellett olyan nehéz is, hogy még a legegztettebbeknek is izzasztó percekot okoz majd. Tehát inkább ügyességi, mint mászkálós. Amint valakivel összeütközünk, ismét a szint elejére rak vissza a játék és ez egy idő után órjító. A grafika egyébként nem csúnya, csak izléstelen. Aki imádja a film-adaptációkat és a kilátástalanul nehéz játékokat, az imádni fogja.

C-64

ARNIE

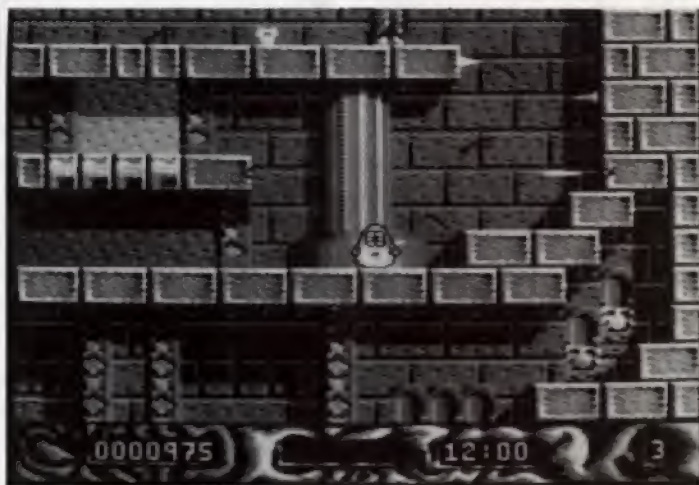
Egy „feltuningolt” shoot'em up a Zeppelin Games-től. Annak ellenére, hogy szinte csak nagyítóval láthatók a figurák, elég kellemes színtolt a hasonló szürkeségek mellett. A cél igen egyszerű: a talajon megjelenő kicsiny irányjelző nyilak követése, és az ellenfelek írtása. A piros (tábornoki?) ruhát viselő vitézeket lepuffantva extra fegyverekhez juthatunk. A grafika kellően színes és változatos, a stílus nagyjai is megirigyelhetnék néhol. (C64)



BLACK HORNET

Még egy csinos „sutemáp”, ami kilóg a nagy átlagból. Persze ez sem pályázhat azt „Intellektuális Játékok Nagydíjára”, mivel semmi más dolgunk nincs, mint pusztítani, ölni és rombolni. De azért a stílus szerelmesei megtalálják számításukat, ha megszerzik. Többpályás játék, esztétikus grafikával, rezgésmentes sprite-okkal, nem is olyan bántó hangeffektekkal. (C-64)





BOD SQUAD

Izgalommal vegyes várakozás előzte meg a játék megjelenését, ugyanis a preview egy olyan aranyos figurát és olyan briliáns grafikát mutatott be, hogy teljesen beindultam. Nem csalódtam, a game

valóban pezsdítőleg hat a gyorsvonal sebességgel a mélybe tartó C64-en. Az utóbbi idők legkedvesebb figurája Bod, az idegen, aki 3 óriási labirintust kutat át, hogy elveszettnek hitt gyermekeit megtalálja. A feladat nem könnyű, annyi szent. Érdemes térképezni a piramis, a várkastély és a csőrendszer útvesztőiben. (C64)

CHUCK ROCK

Ugh! - bögött fel Chuck, a kissé pocakos, görnyedt tartású, háromszál-hajú, rosszcáru, de akkori viszonylatban menő fejnek számító ősemlék, mikor barlangjába visszatérve észrevette, hogy élettársa, a még nála is vonzóbb Ophelia szórén-szálán eltűnt. Diónyi agyában felvillant a szörnyű gyanú: ezt csak a gonosz Gazza tehette. Hogy hitvesét hajánál fogva visszahúzhassa meghitt barlangjukba, Chuck elindul a viszontagságos kalandok útján. Fegyverarzaálja egészen egyedül: egy jókora pocak, amit behűz, majd félelmetes hasizmát megfeszítve kitol. Némeg egy 54-es méretű lúdtalp. Idétlenül hangzik, de HALÁLÓSAN komoly fegyverek. És nem szabad megfélemlíteni azokról a kisebb-nagyobb kövekről, amelyeket könnyűszerrel emel a feje fölé és suhint ellenfelei felé.

Ezek a kövek azonban nemcsak fegyverként használhatók, hanem ezekre felmászva, olyan helyekre ugorhat fel, ahová máshogy nem tudna, vagy feje fölé tartva, páncélként szolgál a fentről jövő támadás ellen (tehát ESZKÖZ-ként használja őket. Ezért őSEMBER!). Menet közben, hogy kondícióját fenntartsa, jó pár cupákot, sonkát, fél disznót és egyéb inycenséget kap be egy fél pillanat alatt.

Mind a 6 pálya változatos, a végső nyelkek pedig minden idétlenséget felülmúlnak. De ebben azt hiszem minden egyes figura megegyezik: nagyon mulatságosak. A játékmenet is arra ösztönöz, hogy ha valahol elfogy az összes életünk, mindenképpen újakezdjük, mert ezt nem lehet megenni. Az irányítás remek, a grafika és a zene a stílusnak megfelelő, a hangulat szuper. Mr Chuck Rock, minden bizonnyal az ideál esztendő egyik nagy egyénisége lesz!

(C64, Amiga)



TANK DIVISION

Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egy TV-foci nevű videójáték úgy '82 körül. Az akkori ősmost egy kicsit más ruhában, de alapvetően ugyanarra az ötletre épülve megjelent TD néven. A két kaput itt nem falak, hanem egy-egy tank védi. A lasztit a lövedékeikkel tudják mozgatni és az ellenfél hálójába terelni. Nem nagy durranás, inkább csak pukkanás, de azért két játékos remekül elidétlenkedhet vele egy darabig.

SHOE PEOPLE

Talán Dörmögő Dömötör lenne a legmegfelelőbb címfordítás az SP számára. Nem a tinédzserek játéka, az tuti. Akinek van 4-5 éves angolul remekül beszélő tesója, és megengedi neki, hogy praciájával a C64-es szentélyét bitorolja, az szerezzze be az anyagot. A játék (?) célja vagy tárgyak, gyümölcsök, stb. felismerése (ide kell az angol nyelvtudás), vagy rajzolgatás és színezgetés kedv szerint. Mint egy komputerezált kifestőkönyv! Meg kell vallanom őszintén, hogy majd fél napot színezgettem, mázolgattam, a programmal... (C64)

QUADROPHENIA

Fémes grafika, vibráló hangeffektek, pergő játékmenet, könnyen emészthető játékszabályok, remek szórakozás; címszavakban így jellemezhetjük a Quadrophenia. A fémes grafikáról a kék és szürke formák bravúros keveréke gondolkodik, a digitalizált koppanások és zörrenések pedig remekül kiegészítik a grafika árasztotta hangulatot. A játékszabály pedig már ismerős lehet annak, aki a Su-Sweetet nyüstölte annak idején: lehulló gömböket kell egymás mellé-főlé ejteni úgy, hogy a saját golyóink egy 4-es (quadro) sort alkossanak vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan, és persze ezzel egyidőben az ellenfél ugyanilyen szándékait is keresztülhúzzuk. Ha egy négyes sort sikerül összehoznunk, akkor a golyók elporladnak és mi kemény 100 pontot kasszírozunk. Ha öt gömböt sikerül egymás mellé helyeznünk, akkor az 300 pontot ér. Persze azért nem kapunk egy árva bonust sem, ha az ellenfelünk „porlasztása” után a leülepedő labda-

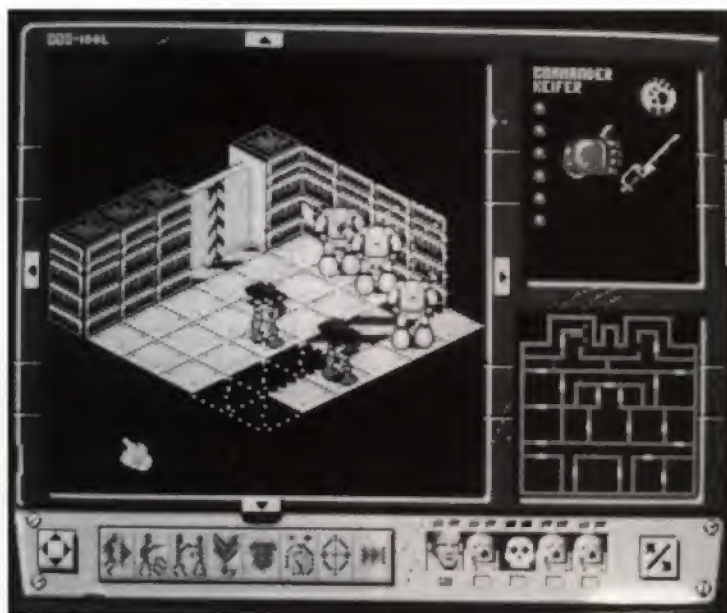


FOTO: AMIGA

Majdnem minden Dragon magazinban (szerepjáték havilap) láthatunk fotókat, cikkeket a legújabb Space Crusade ólomfigurákról, játékokról. Ez ugyanis egy igen népszerű tabletop játék az USA-ban. A sci-fi környezetben játszódó sztori főhősei a legendás űrlövők, akik természetesen a Káosz szolgái, a gonosz és sötét idegenek ellen harcolnak.

Egy stratégiai társasjáték számítógépes átirata

SPACE CRUSADE

csaink egymás mellé kerülve eltűnnek! Gyakran hosszú tervezgetéseink dőlnek így dugába.

A saját és az ellenfél golyóin kívül faldarabkák vagy mágikus golyók is hullhatnak az égből. A falak remekül elronthatják az addig felépített koncepciókat, a varázsgömbök pedig abszolút kiszámíthatatlanok. Falat emelnek vagy bontanak, saját vagy az ellenfél golyóiból állóvá változnak, avagy megbolondítják a joystickot. Ezt persze nem lehet előre tudni, csak a leérkezésük pillanatában derül ki, hogy milyen szándékkal vannak irántunk (legtöbbször mi szívunk). Hosszabb játék után kezdett az az érzésem lenni, hogy a gép csal, mivel a HARD fokozatot választva igencsak ránk jár a rúd. Az egyes szintek addig tartanak, amíg meghatározott számú gömb le nem hullott. A még elhelyezendő gömböcskék számát lent középen olvashatjuk le. Nem baj, ha kevesebb pontunk van, mint az ellenfélnek, ez nem feltétele a továbbjutásnak. Bőven elég, ha azt a rengeteg lehulló bogyót sikerül valahogy bepaszírozni a játéktérre.

RECKLESS RUFUS

A hosszú idő óta szürke és ötletellen logikai játék-paletán ismét feltűnt egy hupillia színfolt, az Alternative Software-ház jóvoltából. Mint minden nagy durranás, ez is az ötletességével tűnt ki a tömegből. Egy kis kis guruló pacával kell a játéktéren szanaszét heverő gyémántdarabokat összegyűjtenünk. A gyöngyök közötti út azonban nem Őz varázsló sárga útja, mivel vagy nincs is közöttük összekötő folyosó, vagy csapdákkal és meglepetésekkel teli. Hogy mégis átbukfencezhessünk az egyik körül a másikra, azért vannak közöttük számokkal megjelölték is. Ezen számok jelentése az, hogy róluk elindulva hány lépést tehetünk a végtelen mélység felett. Minden lépéskor megjelenik alattunk, egy talajdarabka, amíg csak el nem fogy a rendelkezésre állók mindegyike. Persze nem csak számmal megjelölt kövek vannak a táblán, hanem jópár egyéb is, például:

Terelő-kocka: rájuk lépve rögtön továbbléknek a rajtuk látható nyíl irányába.

Kapcsoló-kocka: a játéktéren valahol bakapcsol egy addig láthatatlan kockát vagy kockákat.

Zsillip-kocka: ütemesen kinyílik, bezáródik. Ha éppen kinyíllott állapotban gurulnánk át felette, akkor a mélybe zuhanunk.

Homok-kocka: túl sokáig rajta állva benyel bennünket.

AC/DC-kocka: nemes egyszerűséggel agyonvág az áram.

Ragasztó-kocka: 10 másodpercig a rajtuk maradunk.

Rágszáló-kocka: megcsócsál bennünket. A legrosszabb az, hogy csak akkor válik láthatóvá, mikor már ráléptünk.

Óra-kocka: felgyorsítja az amúgy is elég gyorsan pergő időt (úgy kábé ötszörösére).

Persze, hogy ne érezzük magunkat túlságosan magányosnak, néhány kellemtelen ellenfél is nyüzsgő a játéktéren, amiket szerencsére ki tudunk irtani. Lövedékünk természetesen nincs végtelen számú. Általában csak egyetlen haladási útvonal létezik, amire nem könnyű rájönni. Egy szint akkor van teljesítve, amikor az utolsó gyémántot is összeszedtük. 130 különböző pályát kell végigküzdeni, már akinek van elég ideje, türelme, idege, haja, stb. A kitértők és mindenre elszántak most hagyják abba az olvasást, mert a kevésbé türelmeseknek következnek a levelcode-ok:

Level 11:4529	Level 21:8769
Level 31:6260	Level 41:0942
Level 51:3392	Level 61:9745
Level 71:2046	Level 81:6170
Level 91:8723	Level 101:7943
Level 111:5707	Level 121:1365

Zolee

A játék grafikája nagyon jó, az ún. „bajos izometrikus” kategóriába tartozik, mint pl. az Utópia. A zene, a hangulat sem hagy kivetnivalót maga után. A szerzőgárda tehát profi volt, nem az ő hibájuk, hogy egy ilyen primitív játékot kellett csinálniuk. Ha szabad kezet kaptak volna, biztos, hogy valami listavezető dolgot lehetett volna belőle kihozni. Sajnos, kötötte őket az eredeti játék, amelynek egyik legnagyobb hibája, hogy nem lehet karaktereinket fejleszteni.

Maguk a szabályok nagyon egyszerűek: a játékokat 1-3 játékos játszhatja, mindegyik egy-egy ötös csapatot irányít. Ezek között csak minimális eltérés van (fegyverzetben és speciális felszerelésben). Minden csapat vezetője hat sebet bír ki, a többiek egyet. Egy csomó küldetés közül választhatunk, mindegyiknél meg van határozva a nyerési feltétel. Ez általában valakiknek vagy valakinek az elpusztításában merül ki („SEEK AND DESTROY”, „LOCATE AND EXTERMINATE”, stb.)

A helyszín mindig egy idegen űrhajó, amely természetesen idegenekkel van tele. Űr-goblinok és káosz-harcosok az elleneleink, legkeményebbek a lélekszívók (soulsucker) és a rettenetes Dreadnought. Minden játékos csapata egy űrjáművel kapcsolódik az anyahajóhoz. Ide kell visszatérni a küldetés teljesítése után.

Kezdetben a térképet felülnézetben látjuk, de bármikor átválthatunk a csodás 3D-s képre. A játékosok sorban lépnek. Minden figurával lehet mozogni és harcolni, valamint felszerelést használni. A figurára clickelve választhatjuk ki, hogy vele akarunk tevékenykedni. Ekkor a jobb felső sarokban megjelenik,

hogy hány életpontja (piros pöttyös), és milyen fegyvere van. A parancsnok karddal harcol. Ez nagyon effektív, de csak közelharcban jó. A kis kézfegyverek gyengébbek, de hordozójuk többet tud lépni, kevésbé van megterhelve. A géppuskaszerű fegyverrel többet lehet löni, a nagy fegyver több mezőre is hat. Maga a harc nagyon egyszerű: azokra löhetünk (2. ikon alul), akik lövonalban vannak. A támadó dob kockákkal (az eredmény

tásával történik. Egy körben egy figura csak egyszer mozoghat, de hogy a támadás előtt vagy után, azt ő választja meg. Az 5. ikon a speciális felszerelés használata. Az elsősegély-csomaggal a parancsnok meggyógyíthatja magát, a vakító gránáttal egy körre harcképtelenné tehetjük ellenfeleinket. A 7. ikon a radar. Azok az ellenfeleink, akiket radarral megtaláltunk, mozogni kezdenek! Ha a 6. ikon él, akkor a térképen tetszőleges ajtót nyithatunk és zárhatunk. Ez azért jó, mert ha valaki az ajtóban áll, és azt rázárjuk, akkor azonnal meghal. Így pl. könnyedén kivégezhető a Dreadnought is. Megfigyelésem szerint, ha sokáig nem radaroztam, és ajtó közelében voltam, akkor kaptam meg ezt az ikont. A 8. ikonnal fejezzük be a lépést.

Amikor az ellenfél lép, általában történik valamilyen véletlenszerű esemény: megjelenik egy soulsucker, felrobban a talpunk alatt egy booby trap, löni kezd ránk az automata védelmi rendszer. Ezen kívül az időnk is korlátozva van, így nem csoda, ha esetleg a már teljesen megpuccolt űrhajón is el tudunk patkolni. A küldetések egyben nehézségi sorrendet is jelentenek. Újabb ellenfelek sajnos nem jelennek meg (már az elsőben megtalálható mindegyik fajta), legfeljebb az androidok és a soulsuckerek száma nő meg.

Mike Murphy



FOTÓ: AMIGA

0-3 közötti). Az orkok eltalálásához ezek összegének legalább kettőnek, a többi figuránál (beleértve a mi karaktereinket is) háromnak, Dreadnought ellen négynek kell lennie. Ekkor a célpont veszít egy életpontot (vagyis a parancsnokunkat kivéve elpusztul). Közelharcnál (3. ikon) a védő is dobhat, és aki kevesebbet dob, az annyi életpontot veszít, amennyivel kevesebbet dobott. Ha a fegyverünkhöz van célzókereszt, akkor egy kockával mindig újra dobhatunk.

A mozgás az első ikon kiválaszt-

Engem a játék nem nagyon nyűgözött le, hasonlóan a Hero Quest-hez, a társasjáték számítógépre vitt változata végképp elvett minden varázst. Ha legalább a főnökünk fejlődhetne, sokkal jobb lenne a játék! De azért biztosan lesz, akinek tetszik.

AMIGA		C-64
GRAFIKA	74	Összesen 76
ZENE	61	
JÁTSZHATÓSÁG	80	

Ami a munkaerőt illeti az is akad a bolygón: a Fremenek személyében. A Spicétől kékszemu Fremenek a bolygó eldugott helyein, földalatti barlangokban laknak és spice után kutatnak a homokbányákban.

Helyenként kereskedeletelek is alakultak, ahol munkagépeket, orni-kat, sőt még fegyvereket is lehet vásárolni - persze jó sok spicéért, ami az egyetlen általános fizetőeszköz a bolygón. A Fremenek élete nem telik eseménytelenül: A Dune északi felét lakó Harkonnenek igyekeznek kiszorítani a bolygóról a Fremeneket, és leigázni őket, hogy a talajt teljesen kizsigerelhessék. A Fremen nép ősi legendában hisz, miszerint eljön majd a Megváltó, aki a Fremenek segítségével kiűzi a bolygóról a Harkonneneket.

Miután a leendő Messiás szerepében átvesszük az irányítást, szemléljük meg a képernyőt. A felső részen az aktuális személyt, illetve helyzetét láthatjuk, az alsón pedig a következőket: jobb oldalon egy könyvet a Dune bolygó politikai helyzetéről, természeti adottságairól, s a velünk történt eddigi eseményekről. Gyakorlatilag nem szükséges a végigjátszáshoz. Az első kis kockában olvashatjuk le, hogy hányadik napban járunk, s ezen belül melyik napszakban. Mellette két kockában az épp velünk levő egy vagy két szereplő arcképét látjuk. Az alsó rész bal oldalán a mozgatónyilak helyezkednek el. Ha a palotában vagyunk a középső piros gombbal lelhívhatjuk a palota alaprajzát. A középső sorban az aktuális helyszínen választható cselekvések állnak. Például a szobában lévőkkal társaloghatunk ezen az úton, a velünk lévőkkal ügyszintén. Ha négyenél több szereplő van mellettünk, az others...-el ugorhatunk a többi névre. Mindig áll itt egy mondat:

SEE DUNE MAP: ekkor a Dune aktuális részletét látjuk, rajta a feltárt bányákat és az ott dolgozó embereket. Az alsó menü megváltozik: a jobb oldalon lévő bolygóra clickelve a képernyő felső részén a Dune jelenik meg, az eddig befásított területek zöld színnel jelölve. Az alsó ikonok: jobb oldalt a nyilakkal a bolygót forgathatjuk, a bal oldali kockára clickelve visszakerülünk az előző menübe. A középső részen a következők állnak:

EXIT GLOBE: vissza az előző menübe.

SAVE/LOAD GAME: játékállás mentés/töltés max két helyre, a másik két helyet a játék fenntartja a maga számára: LAST ENTERIN INTO THE

ÉLET A BOLYGÓN

DUNE



FOTÓ: PC

PALACE/INTO A NEW SIECH (legutolsó belépés a palotába/vagy egy új bányába)

OPTIONS AND EXIT: zene be-ki, EXIT-el kilépés.

SEE RESULTS: diagrammokon tekinthetjük meg a mi és a Harkonnenek területének, termelésének, népességének százalékos arányát.

Az Atreides családot a Dune bolygóra küldték, egyelőre nem tudni mi célból.

A család feje Duke leto Atreides, felesége Jessica és fiuk Paul a homoksivataggal borított bolygón kaptak egy palotát.

A bolygó egyvalamiért lényeges az Univezum számára: a spice miatt. Ezt a lülnöleges anyagot a bolygón élő egyetlen állatnak a wormnak - azaz a homokféregnek - az ürülékéből vonják ki.

A spice fogyasztása meghosszabbítja az emberek életét, és szemük teljesen kék lesz tőle.

Visszalépve a térképkijelzéses módhoz: a bal oldali nyilakkal a felszínt tologathatjuk. Középen a következők állnak:

EXIT MAPS: kilépés

GIVE ORDERS TO TROOP/CONTACT FREMEN TROOPS: így tudunk utasításokat adni a kiválasztott vezetőnek ott, ahol jelenleg tartózkodunk/és ha már tudunk agyhullámokon keresztül kommunikálni a tőlünk távol lévő vezetőkkal is értekezhetünk.

SEE SPICE DENSITY: megszemlélhetjük egy kis térképén a különböző területek spice-tartalmát.

TAKE AN ORNI: Ornira szállunk.

FIND PROSPECTORS: A talajkutatók jelenlegi helyére ugrik a térkép.

Ha van egy kiválasztott ember, akinek utasításokat adunk a következő menü jelenik meg:

ASK FOR MORE INFORMATION: információt kérni. Ekkor tudhatjuk meg, hogy az illető Fremennek hány embere van, hány százalék a motiváció, és mennyire képzetek jelenlegi munkájukban (trial-semennyire, novice-kezdők, average-közepesen, efficient-hatékonyak, skilled-jók, expert-kiválóak.) Ha bányászunk, eddig hány kg-ot termeltek; jelenleg hány kg-ot termelnek óránként.

MODIFY EQUIPSET: felszerelést adhatunk a csoportnak (harvester-munkagép, orni-repülő - jó ha van a munkagép mellett -, knife-kés, laser guns-lézerpisztolyok, veirding module-pusztító fegyver, atomic-atomfegyver). Vigyázat! Ha egy bányában van valamilyen felszerelés, az még nem jelenti azt, hogy használják is, előbb nekik kell adni!

MOVE TROOP: a csoportot egy új helyszínre küldeni.

CUT CONTACTNO MORE ORDERS: A beszélgetés megszakítása.

CHANGE TROOP OCCUPATION: a csoport profiljának megválasztása:

SPEC. IN SPICE: bányászat,

SPEC. IN ARMY: fegyverkezés,

SPEC. IN ECOLOGY: növénytermelés.

Ha már valamilyen foglalatosságnak, akkor választhatjuk a **GO AND SEARCH FOR EQUIPMENT**-et, amivel elindulnak felszerelést keresni a környező bányákban. Ha vásároltunk valamilyen terméket a kereskedőnél, akkor is így küldhetjük el a csapatot érte.

A csoport mindig csak a saját profiljának megfelelő fogja elhozni!

A katonai kiképzés alatt lévő csapatoknál választhatjuk az **ESPIOGNE**-t, amivel kémkedni küldjük a csapatot a Harkonnen bázis után. Ez csak határmenti térségeknél érvényes!

A növénytermelők csak olyan helyen tudják elkezdni a termelést, ahol víz is található. Kutat a **...WIND-TRAP** utasítással ásatathatunk.

Ha a bolygón magára a bányára clickelünk megjelenik a **GO THERE WITH ORNI**, azaz odarepülünk. Ha már tudunk Worm-ot hívni, és jelenleg a sivatagban állunk, ekkor **GO THERE RIDING A WORM**-al juthatunk oda. Az almenükből minden esetben a **Chanel**-el léphetünk ki.

Ha a sivatagban állunk **CALL A WORM**-al homokférget hívhatunk, s utazhatunk vele úgy mint az ornival. A **WAIT FOR MORNING/EVENING**-el a reggelt vagy az estét várhatjuk meg.

Ha kiválasztunk egy szereplőt akivel beszélni akarunk, a következő mondatok jelennek meg:

TALK TO ME: beszélj nekem

COME WITH ME: gyere velem

WORK FOR ME: dolgozz nekem

RALLY ME: hódolj be

Az utóbbi kettő csak akkor van, ha Fremen vezetővel beszélünk. Ha már nekünk dolgozik a Fremen akkor a **GIVE ORDERS TO TROOPS**-al adhatunk neki utasításokat (lásd fent).

A sztori felépítése szokatlan: kalandelemek és stratégiai elemek ötvözte fantasztikus kivitelben. A történet elején vannak a kalandos elemek, amelyekből megismerhetjük az összes szereplőt, felderíthetjük a palota teremt, s véglegesen kiderül, hogy mi vagyunk a Messiás. Miután „túljutunk” ezeken a részekben, főleg a stratégiai elemek dominálnak és kizárólag a játékoson múlik, hogy milyen stratégiával jut el a győzelemhez. Épp ezért teljes leírást csak az első részhez érdemes adni, hisz a leírta alapján a kezelés és a lényeg egyértelmű lesz mindenki számára.

A palotában keressük fel apánkat, a **DUKE LETO ATRIDE**-t, aki közli velünk, hogy Gurney Halleck a katonai szakértő hosszasan elmaradt egy bányában. Anyánk, **JESSICA** azt is meg tudja mondani, hogy Carthag Tuekbe utazott. Feladatunk megnézni, hogy miért marad így el. A palota elé érve választhatjuk a **TAKE AN ORNI**-t, amely segítségével orinkba szállunk. Most egy térképen kell kiválasztani az uticélt.

Választhatunk az eddig felfedezett bányák (az elején 3) és nyolc égtáj között. Ha a kiválasztott helyszínre megyünk, utazás közben a végcélra ugorhatunk (**SKIP TO DESTINATION**), illetve célt változtathatunk



FOTÓ: PC

(**CHANGE DESTINATION**). Ha csak úgy vaktában indulunk valamerre a **BACK TO STARTING POINT**-al visszarepülhetünk a starthoz, a **GO TOWARDS PLACE**-el pedig a legközelebbi helyre érkezünk.

C-Tuek: itt található Gurney aki a Fremenekről és Siechekről (bányák, spice termelő helyek) beszél. Egyébként a játék elején őt kérdeztetve sok információt tudhatunk meg arról, hogy mikor, hová menjünk, mit csinálunk (hívjuk magunkkal). Az itt lévő Fremen specializáljuk spice bányászatra. Ezután repülünk. C-Hargba és nyerjük meg magunknak termelésre az itt lévő Fremen, és térünk vissza a palotába, ahol apánk a stilsuitekről tájékoztat: a stilsuitek elengedhetetlen ruhadarabok a sivatagban, hisz funkciójukat tekintve a vizelettől az izzadságig mindent visszaalakítanak vízzé. Gurneyt kérdezve eszébe jut, hogy a C-Tueki Fremen tud valamit egy stilsuit gyárról. Utazzunk el ide és a Fremenről megtudjuk, hogy keletre van egy gyár. A térképen kiválasztva a megfelelő irányt (eastwards) kis idő múlva Gurney meglátja a bányát. Az itt lakó Fremen megnyerve stilsuitekhez jutunk és egy újabb munkaerőhöz, akinek ne felejtjük el odaadni az itt található harvestert. Újabb két bányához is eljuthatunk. Repülünk el ezekhez de sajnos az itt lakó Fremenek még nem tudják elkezdni a munkát, mert még nincs felderítve a terület. Most utazzunk C-Timinbe már hajlandók nekünk dolgozni a talajkutatók, s egyúttal küldjük is el őket a két új helyszínre (Move trooppal). Utazzunk vissza a palotába, ahova már a stilsuitek megérkeztek. A következő szobában találkozunk Duncan Idanhhovval a gazdasági vezetővel aki gratulál nekünk, apánk megdicsér s a palota rejtett szobáiról

ad felvilágosítást. Anyánkat hívjuk magunkkal, mert felfedezi a stilsuitek szobában balra levő ajtót amely mögött egy kommunikációs szoba rejtőzik. Ezután utazzunk Tuono Tabrba, mert az itt dolgozók a harvester segítségével felfedeztek észak-keletre egy új bányát. Ez a bánya üres, de található itt két harvester. A szomszédos két bányából küldjük el ezekért az embereket (**GO AND SEARCH...**). Visszatavazva a palotába egy üzenet fogad minket a kommunikációs szobában: ezt a **WIEW NEW MESSAGES**-el nézhetjük meg. Emperor shaddam IV. spicét követelőlünk. Ezt a játék folyamán 4-7 naponként, megismétli s mindig megmondja hány nap múlva kéri a következő adagot. Ekkor ne felejtünk el újra idejönni, és megnézni a vetítőt, hogy hány kg-ot kér. Ezután keressük fel Ducan-t, aki arról tudósít bennünket, milyen arányú a termelésünk, összesen mennyi a spice készletünk. Ha Emperor-nap van a közvetkezők közül választhatunk a beszélgetés után:

ARGUE: alkudni, hogy többet küldhessünk, ennek értelme csak az, hogy egy-két nappal később kéri a következő adagot.

ACCEPT: elküldeni a kívánt mennyiséget (ne felejtünk el magunkkal hívni a kommunikációs szobába, ahol elküldjük a spicét, s kapjuk a következő szállítás dátumát!).

REFUSE: Nem küldeni (ezt lehetleg ne csináljuk, mert így igen hamar meghalunk).

Egyébként a kereskedőknek való fizetés is ily módon történik, csak akkor nem kell a kommunikációs szobába menni.

Most, hogy megértettük, mi célból küldték ide családjunkat, a lehető legjobb arányú termelésre törekedjünk, mert ha kevés a spice és nem tudunk küldeni, meghalunk.



Visszatérve a sztorizhoz: T-Tabri Fremen keletre tud egy bányát, amit feltétlenül keressünk fel hisz igen sok felszerelés található itt (bár nem lakja senki ezt a helyet). Miután megtekintettük az első Emperor üzenetet keressük fel Duncant. Duncan T-Tabri fickótól jó területekről halott, ezért utazunk fel ide. A Fremen a délkeleti irányt ajánlja, tehát szálljunk oriba. DK felé nemsokára T-Timinbe érünk, ahol egy nőszemély lakik, HARAHA, akit rögtön hívunk is magunkkal. Az ő nyomán 3 új bányához jutunk: Habbanya-Timin, Tuek, Tabrhoz. Az utóbbi vezetője addig nem áll be hozzánk, amíg nem tudunk agyhullámokon keresztül kommunikálni. Az előző kettő közül valamelyiket küldjük el a T-Timini harvesterért. Ne feledkezzünk meg arról, hogy ezek a területek még nincsenek feltárva!

Visszatérve a palotába anyánk tanácsára menjünk ki EGYEDÜL a sivatagba. Üzenetet kapunk agyhullámon keresztül! Ezután már így is tudunk értekezni a Fremenekkel. Arról értesülünk, hogy Emperor, az Univerzum ura, üzent. Nézzük meg és a fent írtak alapján intézkedjünk. Miután elküldük az első adag spicét, rossz hír fogad: Gurney eltűnt. Egyelőre ne törődjünk vele inkább nyerjük meg a H-Tabri-i fickót magunknak. Innen visszatérve a palotába apánk tanácsára anyánkkal menjünk be a stílsuites szobába, ahol beszélgetés közben felfedez egy titkos

ajtót jobbra. Gurney találjuk mögötte ájultan. Jessicát hagyjuk itt, mi pedig keressünk fel apánkat, aki egy mentális tulajdonságokkal rendelkező emberről szól, akit a kommunikációs szobában találunk Thufit Hawat a neve. Visszatérve vele együtt a szobába, hatástalanítja a fegyverraktár csapdáját, amitől Gurney elájult. Most már nyugodtan beléphetünk. Ezek a fegyverek jól jönnek majd a Harkonnenek ellen, de előbb kéne egy Fremen vezér: Harah tudja ki az, aki erre alkalmas, csak elfelejtette a nevét. A Fremeneket kérdegetve megtudjuk: Stilgar. harahnak erre eszébe jut, hogy merre lakik Stilgar: a palotától nyugatra kell utazni sokat. Shyhaya-Clam-tól Harah tanácsára Ny-ra menjünk. Ott nemsokára megtaláljuk Stilgart. Hívjuk magunkkal. Evvel nyertünk újabb öt bányát, és a Fremenek hajlandóak katonáskodni is (az új területeken lévőket érdemes erre specializálni). Otthonunkban szüleik köszöntik Stilgart. Gurneyt ezután a katonai csapatok kiképzésére alkalmazzuk (érdemes egy helyre 5-6 csapatot hívni, és odavinni Gurneyt) Mostanában kaphatjuk meg a Báro üzenetét - aki a Harkonnene feje -, hogy fékezzük magunkat a termelés terén. Apánkkal épphogy megbeszéljük a dolgokat, máris Fezd-Rautha, az örült Harkonnen fenyegetéseit láthajuk. A dolgokat érdemes Thuffittal megtárgyalni, jó tanácsokat ad. Ducan arról panaszkodik, hogy nincs elég munka-

gépünk, s nem tudja, hogyan lehetne szerezni. Stilgar a kereskedőközpontokat ajánlja, s Harah kérdezve elől ő tud egyet a „hal” szájában (természeti jelenség). Harah panaszkodik, hogy a hosszú úttól elfáradt, s szeretne hazamenni, tehát vigyük el T-Timinbe. Most, hogy egyedül vagyunk Stilgárral, új területekről beszél: Oxytn-Pyons (a kereskedőváros)-tól ny-ra. Oxytn-Tabrba jutunk, ahol Chani-t találjuk. Menjünk ki vele egy este a sivatagba, ahol egy kis szerelmi jelenetet láthatunk. Chani útján négy új bányához jutunk, ezeket keressük fel. Körülbelül mostanában hív minket anyánk, hogy tragédia történt a palotában. Menjünk oda és megtudjuk, hogy apánkat megölték a Harkonnenek. Thufit azt mondja, hogy az ornik nem elég biztonságosak és a Wormok nagyobb biztonságot nyújtanak a Harkonnenek ellen. Most menjünk ki Stilgárral a sivatagba és már tudunk Wormot hívni. A T-Tabri csoport most már hajlandó elhagyni területét úgyhogy küldjük is el őket. Thufit arról beszél, hogy a Harkonnenek megállítására más mód is van, és ennek titka a palotában rejlik. Most utazzunk T-Tabrba, menjünk be a legbelső szobába és meglátunk egy vízzel teli medencét. Stilgarnak REFUSE-t mondjunk azaz ne igyunk a vízből. Anyánkkal menjünk el abba a szobába ahol Gurney elájult és ő érezni fog jobbra egy újabb ajtót, ami mögött növények vannak. Chanival O-Tabrba menjünk és a tanácsára utazzunk innen nyugatra. Felfedezve S-Tueket menjünk be és Kynes-el (aki növényekkel foglalkozik) együtt lépünk a belső növényházba. Ezután már tudjuk növénytermelésre specializálni a Fremeneket. Ahova növényt telepítünk ott többé nem lehet bányászni, de a Harkonnenek se mennek oda. Ezzel nyertünk négy területet és egy újabb kereskedőközpontot. C-Timinből ÉNY-ra indulva újabb kereskedőre bukkanunk, akinél már pusztító fegyver is kapható. Körülbelül mostanában megbetegszik egy csoport, oda kell, hogy vigyük Chanit gyógyítani. Amire meggyógyítja őket elrabolják a Harkonnenek (Rauta arról üzen is nekünk), és egy erdőbe találhatjuk meg.

Koronczai Gáspár

Ez az a pont a játékban ahol már mindent tudunk csinálni, kizárólag a stratégiánkon múlik a győzelem. Még annyit, hogy a végén, amikor a kezünkben van a Harkonnen palota, igyunk a vízből.

PC	AMIGA	Összesen
GRAFIKA	100	
ZENE	89	
JÁTSZATHÓSÁG	89	
		93

AMIGA 500 KONTRA AMIGA PLUS

Mind a régi amigások, mind a leendő amigások körében számos találgatást sem nélkülöző vita folyik manapság a régi Amiga 500 és az új 500 PLUS összehasonlítását illetően. Különösen, ami a kompatibilitást illeti, azaz akkor mi az a PLUS amit az új konstrukció nyújt, és végső soron érdemes a kicsit drágább 500 PLUS-t választani. Néhány gondolat erejéig erre szeretnénk némi útbaigaztatást adni.

Akármiilyen furcsának is tűnik a kompatibilitási kérdést igazából fordítva kellene feltenni, hiszen előbb-utóbb az lesz az igazi kérdés, hogy az immár kimondottan az 500 PLUS új operációs rendszerére írt programok futnak-e majd a régi gépeken. De kezdjük az elején, mégpedig avval, hogy megnézzük mi a hardver különbség a két gép között!

Az 500 PLUS 1MB ChipRam-mal rendelkezik, míg az 500-as mindössze 512 Kbyte-tal. Az 500 PLUS új operációs rendszere a Kickstart V2.0 (pontosabban V2.04), amelyhez az új, mai korszerű irányvonalaknak megfelelő három dimenziós kinézetű Workbench 2 tartozik. Emellett a grafikáért felelős Agnus és Denise névre hallgató chipok is újak lettek, lehetővé téve számos új képernyő felbontást és formátumot. Látszik tehát, hogy habár az 500 PLUS számos új szolgáltatással rendelkezik alapvetően azonban a két gép nem tér el egymástól. A Commodore cégnek is a kompatibilitás maximális megtartása volt a célja. Vissz térve először a fordított kérdésre az látszik, hogy ha a programozók elkezdik kihasználni az új Kickstart nyújtotta lehetőségeket, akkor ezek a programok nem, vagy csak korlátozással futtathatók majd a régi 500-as gépeken. Hogy mégsem ez az igazi kérdés, annak az az oka, hogy a programozók jelentős része még a régi Kickstart alatt írja a programokat (ilyen gép van kéznél?!), vagy piaci megfontolásokból (a régi Amigából még sokkal több van) nem használja ki az új rendszer nyújtotta lehetőségeket. A Public Domain programok között már ma is egyre több olyanral találkozhatunk, ahol az **only Kickstart 2**

felirat figyelmeztet, hogy a program csak az új rendszer alatt fut. Ahogy nőni fog az 500 PLUS tábora, úgy előbb-utóbb a kereskedelmi programok között is megjelennek majd az ilyen programok.

Eppen ezért a sokat vitatott kérdés ma még úgy merül fel, hogy a programok mekkora hányada nem fut az új gépen. De miért is nem fut? Hiszen az 500 PLUS tudja mindazt, sőt többet is, mint a régi. Ennek oka legtöbbször programozói hibára vezethető vissza. Ugyanis a programozó - főképp a másolásvédelmi trükkök megvalósítása érdekében - nem vette figyelembe az új rendszer sajátosságait, ill. igen régi programoknál ezt nem is volt módjában figyelembe venni. Ezért - főképp a játékok között - szép számmal található olyan, amely nem fut az 500 PLUS-on. Nyugati becslések szerint ez néhány százalék, de biztosat senki sem tud, mert ráadásul az összképet a feltört programok is jelentősen befolyásolják. Sok esetben ugyanis a feltörés teszi inkompatibilissé a programot. A felhasználói programoknál sokkal egyértelműbb a helyzet. A nem kompatibilis program ritka, mint a fehér holló.

Összefoglalva ha valaki ma az 500 PLUS mellett dönt, akkor biztosan le kell mondjon jónéhány régebbi játékprogramról, különösen, ha csak a feltört változatához tud hozzájutni. Azonban az újonnan megjelenő játékoknál, valamint a felhasználói programoknál csak nagyon ritkán lesz gondja, viszont előbb-utóbb kárpótlást jelentenek majd az új rendszer nyújtotta lehetőségek, különösen akkor, ha nem csak kizárólag játszani akarunk, hanem pl. programozni is. Ízelítőül ismertetünk egy, a használati utasításban sem leírt trükköt, amelynek segítségével az 500 PLUS-nál a betöltést (bútolást) a külső floppy meghajtóról is végezhetjük. Amikor a belső meghajtóról elindulna a bútolás nyomjuk le mindkét egérgombot és tartjuk addig lenyomva, amíg egy érdekes menü meg nem jelenik. Itt lehet kiválasztani, hogy a bútolás honnan történjen.

PROSZOLG



PC-re, AMIGA-ra és C64-re
a legújabb és legjobb programokat
megrendelheted a PROSZOLG-tól.

Ha bélyeggel ellátott
válaszborítókét küldesz,
listát és tájékoztatót küldünk!

Kérjük pontosan tüntesd fel géped típusát és
a hozzá tartozó perifériáidat!

A helyes címzés:

F.a.: Kovács Béla

576KByte

PROSZOLG
1399 Budapest,
Postafiók: 636



Az előfizetők
a lappal együtt minden
hónapban megkapják a
legújabb programok
listáját.

Várjuk megrendeléseidet!

C-64 magnósok figyelem!

A legújabb kazettás programok megrendelhetők a Proszolg-tól

PROGRAM

ALIEN STORM
ALIEN WORLD
AMAZING SPIDERMAN
ATOMIC ROBOKID
BACK TO FUTURE II
BACK TO FUTURE III
BADLANDS
BATTLE COMAND
BETRAYAL
BIG GAME FISHING
BLACK HORNET
BOD SQUAD
BUDOKAN
CATALYPSE
CHAMP. EUROPE FOOTBALL
CHASE H. Q. II
CHIP'S CHALLENGE
CHUCK ROCK
CISCO HEAT
CLICK CLAK
COVERGIRL STRIP POKER
CRACK DOWN
CREATURES
CREATURES 2
CROWN
DARKMAN
DAYS OF THUNDER
DICK TRACY

DYLAN DOG
ELVIRA ARCADE
EXILE
EXTREME
FIGHTER BOMBER
FINAL BLOW
GEM'X
GOLDEN AXE
GULDKORN EXPRESS
HAMMERFIST
HUDSON HAWK
IMPOSSAMOLE
INDY HEAT
IRONMAN OFF ROAD RACER
JONNY QUEST
JUDGE DREDD
LAST NINJA II
LAST NINJA III
LOTUS ESPRIT
LUPO ALBERTO
MANCHESTER U. EUROPE
MERC'S
MIAMI CHASE
MIDNIGHT RESISTANCE
MONTY-PYTHON'S F.C.
MOONFALL
N.A.R.C.
NEVERENDING STORY II
NIGHTBTEED

NIGHTSHIFT
NINJA RABBIT
NINJA RABBIT 2
NORTH AND SOUTH '91
OPERATION THUNDERBOLT
OUTRUN EUROPE
OVER THE NET
PITFLIGHTER
PLOTING
POSTWORTH
PREDATOR II
PUZZNIC
RBI BASEBALL II
RICK DANGEROUS II
ROAD RUNNER '91
ROBOCOP II
ROBOZONE
RODLANDS
ROLLING ROMY
SHADOW DANCER
SHADOW OF THE BEAST
SHUFFLE
SMASH T.V.
SPACEGUN
SPEEDBALL 2
SPIKE THE VIKING
SPY WHO LOVED ME
ST. DRAGON
STRATEGO
SUPER SPACE INVADERS
SUPREMACY
SWIV

SYSPHUS II
TEENAGE TURTLES II
TERMINATOR II
THE SECOND WORLD
THE SIMPSONS
TIME MACHINE
TOP CAT
TOTAL RECALL
TRANSWORLD
TURBO CHARGE
VENDETTA
VIZ
VOLFIED
WACKY RACES
WINTER CHAMP
WINTER SUPER SPORTS '92
WRESTLE MANIA

Minden játék után töltés, turbós változat! Egy program ára 200 Ft, amely magában foglalja a kazetta árát is! Minden játék külön kazettán található! Szállítás utánvétel a megrendeléstől számított egy héten belül történik, a postaköltség a megrendelőt terheli! Várjuk megrendeléseiteket a következő címen: **PROSZOLG**

1399 BUDAPEST PF: 636

Ne felejtsetek el a megrendelésre ráírni: **KAZETTA!**

Biztosan megkapod lapunkat, ha előfizetsz!

MEGRENDELŐLAP 576 Kbyte

Előfizetési díj: negyedévre: 290,- Ft ☐
félévre: 580,- Ft ☐
egy évre: 1.160,- Ft ☐

Megrendelem az 576 Kbyte című lapot példányban.

Megrendelő neve:

Címe:

Irányítószám:

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:

576 Kbyte
(COMGAME GMK)
1389 Budapest
Postafiók: 132

576 Kbyte

Egy éve még a Micro-Prose Railroad Tycoonja kápráztatta el a szimulációk rajongóit. És az év végén a cég még magasabbra emelte a mércét. A Civilizationban feladatunk ha lehet még összetettebb és izgalmasabb mint elődjében. A játékot kísérő képek pedig fantasztikusak.

Fantasztikus képek

CIVILISATION

A történet hatezer évvel ezelőtt kezdődik, amikor egy maroknyi törzs - lehet római, egyiptomi, indiai vagy akár zulu - zseniális vezérük irányításával elindul a fejlett civilizáció, a világ és a világűr meghódítása felé. Eközben fel kell fedezniük mindent, ami a társadalmak és a tudomány fejlődését szolgálja, háborúkat kell vívniuk és békéket kell kötniük.

A bevezető képsorok röviden bemutatják a Föld és az élővilág kialakulását. Végül pedig megjelenik az ember. Az emberek egy kis csoportja pedig elindul, hogy életükhez megfelelő területet találjanak, és ott várost alapítsanak. A város hamarosan növekedni, terjeszkedni kezd, építkezni, és ontja magából a katonákat, telepeseket. A tudósok hozzálatnak első kutatásaikhoz. A felfedezések pedig tovább gyorsítják, fejlesztik a hadsereget és az építkezést. A katonák és telepések eközben elindulnak, hogy új földrészeket, népeket fedezzenek fel és hódítsanak meg. Persze közben nekünk is van némi tennivalónk:

A képernyőn általában a térkép egy kinagyított részletét látjuk. Ezen a városokat négyzetek, az egységeket pedig kis ábrák jelzik. Az egyes népek városait, csapatait eltérő színről különböztethetjük meg. A bal felső sarokban a teljes térképet találjuk kicsiben. Mindkét térképen a még felfedezetlen területeket sötét foltok rejtik, a soron következő egység pedig fehéren villog. Ha a kis térkép fölött valahol megnyomjuk a tüzgombot, a nagyított részen rögtön az a terület jelenik meg. A kép bal szélén palotánkat látjuk. Fölötte a fehér csík a békében eltelt éveket mutatja, alatta pedig megtaláljuk lakosaink számát, a dátumot és vagyonunkat. A kigyulladó lámpa a legutolsó kutatás állását, a karika színe pedig a légszennyezés mértékét jelzi. Végül a dátum mellett három szám az éves összjövedelem felosztását mutatja. Az első szám a luxuscikkek, a második a kincstár, az utolsó pedig a tudomány részesedését



FOTÓ: PC

jelenti. A kép tetején lévő menüben lehetőségeink a következők:

Game

A Tax Rate pontban kell beállítanunk, hogy a bevételek hány százalékát fordítjuk tudományra, illetve a kincstár gyarapítására. Kezdetben érdemes minél többet fordítani a kutatásokra, hiszen ez gyorsítja a fejlődést. Később a rengeteg épület karbantartása már olyan sok pénzbe kerül, hogy alig lesz lehetőségünk újabb felfedezésekre. Ha pedig egy épület javításaira már nem marad pénz a kasszában, a város kénytelen lebontani azt.

A Luxuries pontban az előzőhöz hasonlóan a tudomány kárára növelhetjük a luxuskidadásokat. A fejlett társadalmakban (például demokráciákban) a boldogtalan emberek hamar felázadnak. Ők pedig akkor lesznek boldogok, ha felépítjük a városokban a szükséges épületeket és kellő összeget fordítunk luxus célokra.

A Find City paranccsal egy várost kereshetünk meg a térképen neve alapján.

A Revolution pontban a kormány megdöntésére és új társadalmi rend választására van módunk. A fejlettebb rendekben az emberek sokkal hatékonyabban dolgoznak, viszont hamarabb fellázadnak, ha nem érzik jól magukat és beleszólnak katonai döntésekbe (igazán akkor boldogok, ha nincsenek katonák és háborúk).

A Retire a játék befejezése. Itt megtudjuk, hány százalékot értünk el a játék során, és ez a teljesítmény melyik nagy uralkodó eredményeivel mérhető össze. 5000 pont jelenti a 100 százalékot, de ez még a legkönnyebb fokozatban is elérhetetlennek tűnik.

Orders

Minden egységünknek évente új parancsot adhatunk. Ez például lehet valamilyen mozgás a numerikus billyentyűzet segítségével. Ugyancsak a nyílak segítségével szállhatunk csapatunkkal hajóra is.

A lépések közben a kép bal szélén olvashatjuk, milyen területen állunk éppen és hány mezőt léphetünk még. Ha utak vagy vasútvonalak mentén mozunk, sokkal gyorsabban haladhatunk, sokkal nagyobb távolságokat tehetünk meg, mint egyébként. Ha menet közben egy másik nép városára vagy figurájára lépünk, rögtön megtámadjuk egyik katonáját. Ekkor a rövid csata az egyik fél teljes megsemmisüléséig tart. Az a katona, aki megnyer egy ütközetet, vagy olyan városból származik, ahol vannak barakkok, veteránná válik, ez pedig másfélzszeresére növeli támadóerejét.

A mozgáson túl egy katonai egységnek a következő utasításokat adhatjuk:

No Orders – Ebben az évben nem kell a csapatnak semmit tennie.

Wait – Ha előbb egy másik csapattal akarunk lépni, ezzel várakozhatunk.

Fortify – Ekkor a katonák beállnak magukat, amitől védekező erejük másfélszeresére nő. Érdemes minden várost ilyen katonákkal őriztetni, hiszen ez nem csak a biztonságot, hanem az emberek nyugalalmát is növeli. A védekező katonáknak később nem kell minden évben parancsot adnunk. Ha újra mozgósítani akarjuk őket – például egy hajót vagy egy várost akarunk elhagyni –, nyomjuk meg a városon, a hajón vagy a katonán a tüzgombot, majd a megjelenő listában (amikor egy helyen több katona van) újra választuk ki az egységünket jelző ikont.

Sentry – A hajók és repülőket esetén a Fortify nem alkalmazható. Helyette adhatjuk ki ezt az utasítást.

Disband Unit Ha egy egység vagy katonatípus már túlhaladt, vagy a városnak nincs rá szüksége, gyorsan szüntessük meg.

Pillage Egy ostromlott várost körülvevő mezőgazdaságot, bányákat és utakat tehetjük tönkre ezzel a parancssal. Így a város hamar legyengül, de később nekünk sem lesz sok hasznunk az elfoglalásából.

A játék során végig különleges szerepet kap a telepese egység (settler). A telepések feladata tulajdonképpen újabb városok alapítása, a földek megmunkálása, utak lerakása. Ezért léteznek néhány parancs, amelyet csak a telepeseknél adhatunk ki:

Build Mines Bánya építése. A parancsnak csak a hegyek között van értelme.

Build Fortress Erőd, amely növeli a védekező katonák erejét. A városokban nem építhetünk erődöt.

Irrigation Öntözőcsatorna. Csak olyan területeken építhetjük meg, amely közvetlen kapcsolatban áll valamilyen vízzel, például egy másik csatornával.

Change to Grassland/Forest A használatatlan területeket változtathatjuk egy fokkal jobbá.

Road A városainkat érdemes utakkal összekötnünk, hiszen ezen egységeink sokkal gyorsabban mozoghatnak.

Railroad A vasútvonal a még gyorsabb közlekedést segíti. Csak már létező utak mentén fektethetünk le síneket, és csak azután, hogy tudósaink felfedezték a vonatot. Sajnos a megépített utakon ellenségeink is ugyanolyan gyorsan fognak közlekedni, mint mi.

Pollution Az erősen iparosított városok mellett hamar megjelennek a légszennyezést jelző fekete foltok. A parancs hatására a telepések ezeket a területeket tisztítják meg.

Found New City Új város alapítása. Városainkat nem érdemes túl közel telepíteni egymáshoz, hiszen egymást akadályoznák a terjeszkedésben. Amikor lerakjuk az alapokat, a telepések beköltöznek az első házakba és rögtön munkához látnak.

A városalapítás után azonnal megjelenik a város képernyője, melyhez minden nagy esemény, például az építkezések befejezése után visszatérünk. Ide jutunk akkor

is, ha a város mezőjén nyomjuk a tűzgombot.

Ezen a képen baloldalt a lakosok számát, a termelt egységeket, az élelemtartalékok, jobboldalt pedig az eddig épített épületeket látjuk. Középen a térképen helyezhetjük el az embereket a földeken vagy a bányákban. A térkép mellett kis jelek száma mutatja, hogy éppen hányan dolgoznak a különböző iparágakban (pajzs), tudományban (villanykörte), kereskedelemben (nyílak). Alul az Info ablakban a várost védő katonákat látjuk (itt tudjuk őket újra mozgosítani).

A jobb alsó sarokban határozhatjuk meg, mivel foglalkozzon a következő években a város lakossága. Ezt a feladatot befejezése előtt bármikor megváltoztathatjuk. A Change gomb hatására megjelenik egy lista melyben a megépíthető épületek és katonai egységek szerepelnek, mindegyik mellett a felállítás időtartamával. Ez az időtartam, a város dolgozóinak (pajzsok) számától függ. A mozgatható egységek mellett azt is megtaláljuk, hogy hány mezőt tudnak évente megtenni, valamint milyen erősek védekezésben és támadásban. Ha a tervezett katonákra, épületekre a határidő lejárt előtt szükségünk van, némi pénzzel felgyorsíthatjuk előállítását (Buy).

A városokban minden épülettípusból csak egyre van szükség, ezért amint egy épület elkészül, rögtön jelöljük ki valami más célt az embereknek. A város növekedéséhez a legfontosabb épületek a barakkok, magtárak (granary), templomok (temple) és vízvezetékek (aqueduct). A többi épület a kereskedelem és a tudomány fejlődéséhez szükséges. A lista végén található nagy csodáknak pedig különböző jótékony hatásuk van a város és az ország polgáraira. És ami nem mellékes, minden csoda 20 pontot jelent az uralkodónak a végeleszámolásban.

Advisors

A kormány tanácsadóitól rengeteg hasznos információt kaphatunk városainkról hadseregünkről.

A City Status pontban minden városunkról megtudjuk, éppen mit épít és hány évig tart még ez a munka.

A Militaryban hadseregünk erejéről, az aktív és a készülő egységekről, valamint veszteségeinkről olvashatunk.

Az Intelligence pontban az idegen népekkel való kapcsolatunkról láthatjuk. Itt igazán fontos adatokat akkor kapunk, ha előtte az egyes országokba már eljuttattunk diplomatákat. Ők ezután a nagykövetséget vezetik, és ha szükség van rá, ipari kémkedést is végeznek.

Az Attitude a lakosság helyzetéről tájékoztat.

A Trade-ben megtudjuk, mivel foglalkoznak az emberek az egyes városokban. Ezen túl megtudjuk, mennyi a kincstár bevétel és mennyibe kerül az épületek fenntartása. A bevételek növelése érdekében érdemes karavánokat indítani távolra, idegen városokba (ha saját városunkba megy a karaván, annak legalább 10 mezőt kell a két város között haladnia).

Végül a Science pontban láthatjuk, miket fedeztek eddig fel tudósaink és min dolgoznak jelenleg. Minden felfedezés után professzoraink elmesélik, hogy az údonságot mire is tudjuk felhasználni (milyen épületeket építhetünk és milyen katonaságot állíthatunk fel). Ezután ki kell választanunk a következő kutatás célját. Tulajdonképpen ezek a legfontosabb döntések a játék során, hiszen a gyors felfedezések birodalmunk erejét határozzák meg.

World

Itt a Wonders pontban a már megépült csodákat, a World Mapben a világtérképet, a Demographics-ben mindentféle statisztikákat, a Top 5 City-es-ben pedig a Föld 5 legnagyobb városát látjuk. A Civilisation Score-ban megtudjuk, mennyi pontot értünk el eddig.

A Spaceships pontban az egyes népek űrhajóit nézhetjük meg, illetve a sajátunkat útnak indíthatjuk (Launch). Az űrhajót háromféle építőelemből kell összeraknunk (ezeket az elemeket is a városok termelik). Az SS Structural a hajó vázának egy-egy darabja lesz, az SS Component-ből pedig üzemenyagtartályokat (Fuel) és hajtóműveket (Propulsion) készítünk. Végül az SS Module-ből szálláshelyeket (Habitat), energiaforrást (Solar

Panel) és életfenntartó eszközöket (Life Support) szerelhetünk össze. Minden bővítés után rögtön megtudjuk, mennyi az expedíció sikerének valószínűsége és hány évig fog az utazás tartani.

Civilopedia

Ez a pont nem tartozik szorosan a játékhoz, de nagyon érdekes. Ugyanis itt a játékban előforduló fogalmakról, ezek felfedezésének és használatának valódi történetéről olvashatunk rövid ismertetőt. Ezen túl némi segítséget is kapunk az eszközök felhasználásához.

A játék kezelése tulajdonképpen ennyi. Ahhoz viszont, hogy sikeres birodalmat alapítsunk és irányítsunk, rengeteg gyakorlásra tapasztalatszerzésre lesz szükségünk, ezért aki gyors skerre vágyik, akár bele se kezdjen az egészbe.

A játéknak egyébként többféle vége is lehet. A leggyorsabb az, ha teljes vereséget szenvedünk és összes városunkat elveszítjük. Ennél kellemesebb vég, ha kibírjuk a 6000 (magasabb szinteken még kevesebb) évet, s a végén nyugdíjba vonulunk. Végül igazán sikeresnek akkor mondhatjuk magunkat, amikor az egész Földet meghódítottuk, vagy űrhajónk megérkezik az Alfa Centauri rendszerbe és embereink letelepednek az egyik bolygón. Az utóbbi három esetben a játék igazából nem ér véget, de újabb pontokat a továbbiakban már nem szerezhetünk.

A végeleszámolásban a lakosok száma után kapjuk a legtöbb pontot. Ezen túl jutalom jár a békében eltöltött éveikért, a csodák megépítéséért valamint a modern technológiák felfedezéséért. (Sajnos itt egy kicsit fantáziátlank voltak a program írói, hiszen nem találtak ki semmi olyan felfedezést, ami ma még nem létezik.) A környezet-szenyezésért viszont pontlevonás jár.

A program szerintem fantasztikus. Nem tudom, milyen játékok jelennek meg az idén, de abban biztos vagyok, hogy ezt nehéz lesz túlszámolni.

Mindenekelőtt lássuk az irányítást: a középso ikonok jelzik a kívánt utasításokat, melyekre ráclíckelve lehet őket kiválasztani. Ezek balról jobbra a következők:

SZEM = a helyszín bemutatása;

NAGYÍTÓ = megvizsgálni;

KÉZ + NYÍL FEL = felvenni;

KÉZ + NYÍL LE = letenni;

ON/OFF = ki, -bekapcsolni;

KÉZFEJ = használni vmit vmivel;

NYILAK = a lehetséges kijáratok;

DISC = lemezkezelés és RAM save/load.

Ezenkívül a játék során még egyéb ikonok is megjelenhetnek a fenti sorban, például: FEGYVER és JAVÍTÁS ikon.

Alul bal oldalon olvashatók a helyszínen látható tárgyak, eszközök. A jobb oldali képernyőrész az inventory.

Az irányítás után lássuk a játékot. Először vizsgáljuk meg a roncsokat. Megtaláljuk az egyik lezuhant repülő fekete dobozát (Flight Recorder), valamint az egy tonna plutóniumot és egy védőruhát. Kapcsoljuk be a fekete dobozt, amiből megtudhatjuk a rajta lévő üzenetet: Charles Taylor kapitány és két társa ugyanúgy járt, mint mi, csak ők még 1946-ban. Furcsa körülmények között zuhantak le, éppúgy mint mi. Nem adták fel a túlélés reményét, hanem a gépből kisserelt szerszámok segítségével egyszerű kunyhót eskábáltak valahol a közelben. Egyikük idővel nem bírta tovább a kilátástalannak tűnő helyzetet, és elhagyta őket. Soha nem látták viszont. Nem túl megnyugtató történet! Vegyük fel a védőruhát, és kapcsoljuk be (ON). Így már biztonságosan felvehetjük a plutóniumot (mind az egy tonnát!).

Menjünk délre. Nem kellett sokáig kutatnunk a kunyhók után, mert itt vannak. Két sír, egy ásó és néhány kő társaságában. Kutassuk át a házat, ahol is egy papírtécnit találunk. Egyetlen fontos információt tartalmaz: a kanyonon át kell kelni, hogy elhagyhassuk ezt az elátkozott helyet. A sírokból kiderül, hogy a kapitány az utolsó túlélő, mivel csak társai fekszenek itt. Vegyük fel az ásót és a követet. Menjünk vissza északra, majd keletre. A kanyon fölött valahogy át kell jutnunk, mivel az írás szerint ez az egyetlen út a menekülés felé. Dobáljuk meg kövekkel a tükröt (Reflector), mire az elfordul, majd kapcsoljuk be a vetítőt (Projector). Ha nem dobáltuk volna meg a tükröt, akkor a visszaverődő sugár minket találna el, ami persze halálos. Így viszont egy „sugarút” keletkezik a szakadék felett, amin azonnal át is gyalogolhatunk.

A következő helyszínen Taylor kapitány csontvázára találunk. Kutassuk át a földi maradványokat, mire egy diktafonra találunk. Adjuk meg a végső kegyeletet a kapitánynak, és ássuk el. Ha megvizsgáljuk a diktafont, nagyon furcsa jeleket olvas-

BRUBAKER

Első rész

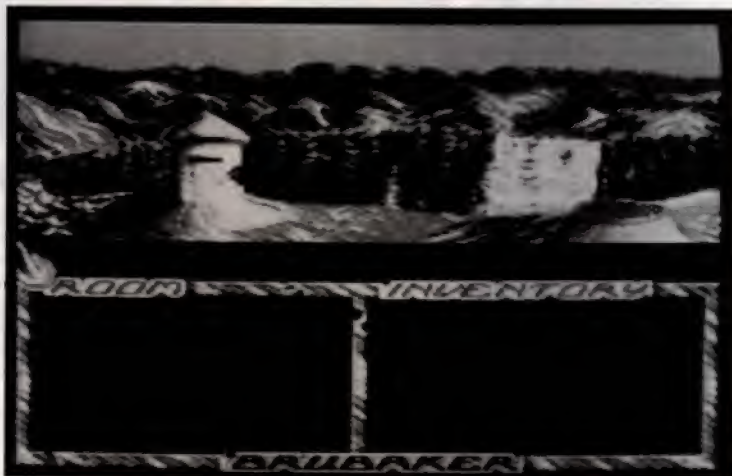


FOTO: C-44

Mély, öntudatlan álomból riadsz fel. Kimerülve körbetekintesz: repülőroncsok mindenhol. Mélyről felderengenek benned emlékeid. Kyle G. Brubakernek hívnak, kiöregedett CIA ügynök. Éppen a híres-hírhedt Bermuda-háromszög egyik szigete felett repültél Quebecből Trinidad felé tartva, géped fedélzetén egy szállítmány plutóniummal, mikor hirtelen megbolondultak műszereid, a gép pedig vészes sebességgel zuhanni kezdett. Kétségbeesetten próbáltad egyenesbe hozni a repülőt, de minden igyekezedet hiábavalónak bizonyult. Ekkor vesztetted el eszméleted. Csodával határos módon most itt gubbasztasz géped mellett, ami egy halom más roncs mellett landolt, és azon töröd a fejed, hogy fogod ma estére az egy tonna plutóniumot megrendelődhöz elszállítani...

hatunk rajta (mintha nem is evilágiak lennének!). Mi lehet rajta? Kapcsoljuk bel Taylor utolsó mondatait tartalmazza, amiből fény derül a furcsa jelek eredetére: egy idegen űrállomás van a közelben. Ő is ott kapott halálos sebet egy robottal vívott közelharcban. Eddig tudta magát elvonsozni, s itt meghalt.

Keletre haladva egy Scanner nevű villanyrendőrt találunk, ami azonnal szítává lőne, ha továbbmennénk. Használjuk a plutóniumot rajta, amivel összeköcsoljuk az érzékelőit, s így sértetlenül továbbmehetünk keletre.

Egy őrtornyot és egy talapzatot (Platform) találunk a helyszínen. Ha átvizsgáljuk a Platformot, akkor megállapíthatjuk, hogy egy nehéz tárggyal lenyomható. De mivel? Az egy tonna plutónium már odavan! Tehát menjünk délre. A havas hegycsúcsra mozgassuk meg a havat az ásóval, mire egy kisebbfajta lavinát indítunk el. Ez lesodor bennünket az előző helyszínre, ahol benyomja a talapzatot! Menjünk vissza a csontvázhoz (a kapitányt hiába temettük el, a képen még mindig ott kísért), majd innen délre haladjunk. Ott sziklát és egy talizmánt találunk (Ankh). Vizsgáljuk meg a sziklát, és rajtuk kaparjuk meg a mohát az ásóval (ami sajnos eltörik). Egy titkos falirakat találunk, amit érdemes lejegyezni.

Folytatás az 52. oldalon

A dátum 2021. június 26. Megtörtént az elképzelhetetlen! Egy tragikus véletlen folytán a szingapúri biofegyvereket kikísérletkező Genoc cég egész székházát előzőnlötték a tudósok által alkotott lények, amelyek fogva tartják őket. A, B, és C generációs dögök lézengenek mindenütt, és még a földi életre oly veszélyes D/Generation nevű ismeretlen organizmus is szabadlábban van!

Mit is szoktak ilyenkor tenni az okosok? Á, igen - kerítenek egy ismeretlen hőst, hogy derítse fel a történeteket, és szabadítsa ki a foglyokat. A játékos személyében meg is érkezik az illető (mégpedig a Genoc épület tetejére) és kezdetét veszi az örület (itt jegyzem meg, hogy a figura megérkezése után a „J” (vagy talán CTRL+J??) gombbal válthatunk át joystick irányításra).

Eddig mit sem sejtő olvasó azt hiheti, hogy ismét egy unalmas máskáló játékkal áll szemben - de mekkorát téved! A D/Generation egy vérbeli akciójáték, apróbb kaland-elemekkel fűszerezve, egy olyan valami, amibe ha egyszer belekezd az ember, akkor sokáig nem áll fel a PC elől. A program sikerességét az említettekén túl az egyszerű, de mégis briliáns grafika, és a töménytelen humor is garantálja, amittől az egész játék könnyed, könnyen emészthető lesz.

A Genoc komplexum helyiségei első látásra labirintus szerűen vannak elrendezve, az akciót pedig a mindenki által közkedvelt izometrikus perspektívából látjuk. Hősünk a 80. emeletről indul, hogy folyamatosan haladva, apró információredőkekből összetéve rájöjjön a rejtély nyitjára. A helyszínek a computer által irányított szereplőkkel vannak tele - az első akit hősünk megismer, az a portás. A szinteken egyszerű a feladat: a kijáratokat meglegye jussunk el a szint végét jelentő liftig. Utunk során persze találkozunk ellenfelekkel is, mégpedig az elszabadult lények és az idő közben beindult



NEM IS OLYAN DEGENERÁLT

védelmi rendszer személyében. A kezdetben fegyvertelen hős az első szobák valamelyikében talál egy lézer-fegyvert, amellyel már bátran útnak indulhat. A portás elmondja, hogy küldeményünket, a

Azt szeretem a MIND-SCAPE játékokban, hogy mindegyik egy kicsit különleges, érdekes, s már csak emiatt is érdemes velük foglalkozni. A cég legújabb munkája, a D/GENERATION sajnos egyelőre csak PC-n létező stuff, ezért csak egy szerényebb rétegnek szerez kellemes órákat

meglövésével kikapcsolhatók. A szobák ajtajait hasonló kapcsolókkal működtethetjük, ám ezen kapcsolók elhelyezkedése egyre kacifántosabb, ezért belekerülünk a már sok játékból ismert „Ezt átállítom itt, az

kinyílik ott” helyzetbe.

A lézerfalaknál és ágyúknál még veszélyesebbek a tömegével jelenlévő lények - piros gömbök, kék cilinderek, zöld harmonikák. Ezek egyből támadnak, ahogy meglátnak minket. Nem elég ha kinyírjuk tehát őket, hanem rá kell gyalogolnunk azokra a nyílásokra is, melyekből előbújnak. Ilyenkor a gép azt az üzenetet adja, hogy a szobát biztonságossá tettük.

A foglyok többségével megmentésük után el tudunk beszélgetni, ilyenkor adott kérdések közül kell kiválasztanunk, hogy mi felől akarunk érdeklődni. Mint már említettem, az infókon kívül pl. bombákat is kaphatunk tőlük. Egyébként a megmentett ípséken kívül az itt-ott fellelhető számítógépek is hasznos hírtörzások, ezekben érdemes mindig belepillantani.

A játékban egyre beljebb haladva már nem csak egyszerű sárga kapcsolókkal nyitható

ajtókkal találkozunk. A piros biztonsági zárat csak megfelelő kulcsok felvételével deaktivizálhatjuk, s ezen kulcsok megszerzése kemény melő. A legtöbb pl. elektromos padlóra van helyezve, így csak akkor vehetjük fel őket, amikor a magasfeszültséget jelző fény egy pillanatra kialszik alattuk. Ezen elektromos padló elemek egyébként számtalanszor előjönnek, de egy idő után mindegyik mozgását ki lehet tapasztalni.

A játék lényegét tehát az ideoda futkosás, és a tökéletes időzítés mellett a kapcsolókkal való bibelődés teszi teljessé. Sokszor kerülünk majd olyan helyzetbe, hogy az imént nagy nehezen kinyitott ajtó kapcsolója egy másik kijáratot viszont lezár, tehát mehetünk vissza újra szenvedni. Szerencsére ezen esetek csak annyira bonyolultak, hogy a különböző lehetőségeket még éppen fejben lehet tartani - nincs szükség idegtépő térképezésre.

Visszatérve a fegyverünkre. A kilőtt lövedékek jó ideig pattognak a falakon, s ez gyakran hasznunkra válik, pl. ha egy nehezen elérhető kapcsolót akarunk meglőni. Ilyenkor a helyes szög megválasztásával távoli sarkokba is be tudunk lőni.

A pályák (azaz szintek) végén egy olyan szobába jutunk, melynek egyik sarkában egy cső áll. Ebben belépve egy szinttel odább kerülünk, s ha elvesztünk egy életet, innen folytatjuk a játékot.

A játék szerintem azért tuti sikervárományos, mert nagyon hasonlít az ősi C64-es izometrikus stuffokra, de mégis egy '92-es színvonalat képvisel. A grafika nem túl erőltetett, áttekinthető, kellemes, és humorosan aranyos. A nehézségi fok jól van megválasztva, a szintek egyre bonyolultabbak, de mindvégig áttekinthetőek, az akció pedig kézben tartható.

A D/GENERATION ismét bebizonyította, hogy nem szükséges egy jó programhoz a 256 színű grafika: egyszerűbb eszközökkel is lehet élvezetes játékot készíteni.

Martin

D/GENERATION

Exkluzív Csevegő

Hogy miért ez a névösszevonás? Mert a Csevegő mindig is egy kicsit exkluzív volt, az Exkluzív pedig mindig pletykákkal, infókkal volt tele. Ezért elhatároztam, hogy összeházásítom őket. Szerintem jól meglesznek egymás mellett a levélrészletek, a magyar és külföldi újdonságok és a játéktippek.

Kritika

Nagyon örültem annak a levélnek, amiben nemcsak az újság egészéről nagy általánosságban volt szó, hanem egy kritikus hangvételű, név szerinti elemzés is az újságírók munkáiról. Beküldője Lukács Károly özdi olvasó.

- Mike Murphy: nagyon szorgos vagy, a te leírásaid a leghosszabbak. Sajnos nem tudsz tagolni! Csak azt írod le, ami SZÁMODRA lényeges, meg pár tippet a végigjátszáshoz." (Ez az utolsó mondat most pozitív vagy negatív? Zolee)

- By B.: Néhány számban sok kicsit írsz, a másikban meg semmit. Egyébként te a mászkálós programokat szeretheted." (Azt hiszem most titkot árulok el, mikor elmondom, hogy By B = Martin! Majd érdemes elolvasni, hogy értékeli Károly Martint.)

- T.J.Himmelweis: A kalandvagyó. Jó a tagolásod és a leírásaid is általában. Nem túl sokat írsz." (Való igaz. Zolee)

- Temesvári Tibor: A kedvencem. A sport és néhány más jó program leírója. Jó a tagolásod és a kiejtésed." (Mégkérdem majd Tibort, hogy csinálja, hogy a kiejtését is értik az olvasók az újságon keresztül. Zolee)

- P.P.: Te csak leírásokat és végigjátszásokat tudsz írni? Egyéb-ként jók, csak keveset írsz." (Mi a baj abban, ha valaki CSAK leírásokat és végigjátszásokat ír? Hiszen mindannyian CSAK ezt csináljuk. Zolee)

- Martin: A mindenes. Jók az írásaid, lényegretörők és érthetők. Ez érthető is, mert ha nem lenne érthető, akkor is érthető lenne mert Martin." (Ez

számomra nem érthető, mert ha érthető is lenne, akkor is értelmetlen. Egyébként Martin értette és köszöni! Zolee)

- Zolee: Egybeolvad néhány leírásod! Te sem tudsz tagolni? Egyébként csípem a leírásaidat!" (Az első megpóbálók javítani, a másodikat pedig kösz! Zolee)

Reklám-téma

Sokan szemünkre vetitek, hogy túl sok helyet foglalnak az újságban amindenféle számítástechnikai káefték" hirdetései, amelyben ráadásulegész arzenáljukat" felsorolják. Ezt pedig gyakran összekötitek azzal, hogymég ez is biztos a C64-től veszi el a helyet". Nos a második állítás okát már sokszor elmondtam (kevés az új program), tehát semmi összefüggés nincs a két dolog között. Az elsőre azonban kitérek még egyszer. Az igazság az, hogy ebből tartja el magát az újság. A lap ára, hiába tűnik magasnak, csak arra elég, hogy újból meg tudjunk jelenni minden hónapban. Ami e fölött befolyik, arról szól Marx és Engels életműve.

Programozó kerestetik!

Tarcsi Ádámnak, levele tanúsága szerint, remek RPG ötletei vannak, csak annyira összetettek, hogy nem tudja egyedül programba áttütni. Aki ebben társa tudna lenni, írjon a címére: Tarcsi Ádám, 2314 Halásztelek, Táncsics M. út 15.

Exclusive Stuff from Germany

Néhányatoknak már ismerősen cseng az újonnan alakult német softwareház, a Prestige neve. Az európai magazinok közül elsőként az 576 startolt rájuk (régii ismerettség alapján), és máris sikerült két exkluzív preview-t beszerezniük tőlük, most készül programjaikról. Mindkettő Amigára készült, az egyik címe DooFus, a másiké Sword of Honour. Az első egy humoros ugrabu-



játék. 35 pályás, grafikailag és zeneileg jól megkomponált program. Júniusra jelezték az Amiga verzió megjelenését, a 64-es változat még a munkaasztalon fekszik.

A második, a Sword of Honour, egy gyönyörűen kivitelezett samuráj-űgyességi-játék. A „Becsület Kardja”-nak nevezett ősi családi ereklye emberemlékezet óta Yuichiro Shogun birtokában volt, aki gyakran viselte büszkén oldalán családjának jelképét. A hatalomra éhes Toranaga azonban szembet vetett rá, és egy éjjel ellopatta a szent kardot. Yuichiro hozzánk, mint udvarának messze földön híres harcosához fordul segítségül, hogy szerezzük vissza ősi ellenségétől a Becsület Kardját. Mi pedig útnak indulunk... A játék kategóriájának díszé lesz, az izlées grafika, a remek hangulatot árasztó zene és a minden igényt kielégítő irányítás figyelembe vételével. Jó hír a 64-es tulajdonosoknak, hogy ez is megjelenik hamarosan az öregre. Érdekes-ségképpen érdemes megjegyezni, hogy az Amiga-programozók között egy magyar nevet is felfedeztem: Harsányi Gábor.

Magyar újdonság!

Gombás Áron (alias Aron Kid) egy eddig nem nagyon favorizált stílust

szeretne divatba hozni: a pankráció-menedzsert. Elég extrém ötlet, de ilyen még tényleg nem volt. A hozzánk eljuttatott nyúlfarknyi demójából és rövid infójából a következők szűrhetők le: a program az ALL AMERICAN WRESTLING névre hallgat (nekem tetszik). Magyar nyelvű, több fordulat végigkövető menedzser lesz, ami rövid bunyós részekkel is ki lesz egészítve. A verekedésnél előre kell beállítanunk, hogy milyen stratégiával versenyezzon emberünk, és aztán lejátsza a géppel a meccset. A program több állóképpel lesz tarkítva (még csak terv), ami azonban már most is látható volt, hogy ikonos vezérlésű. a mérkőzések előtti felkészülés

edzéstervei beállíthatók, a pankrátorok adatai is változtathatók. Ennyi az ismertető, kép azért nem készült, mert nem volt semmi fotózható kép (mint az már a menedzserprogramoknál lenni szokott). Ja, és kérdeztem Áron, hogy milyen wrestling programot ismerek. Nem sokat, csak hármat: S.S.Wrestling, Wrestlingmania és WWF Wrestling. Remélem segítettem vele valamit!

Ezzel elköszönök mindenkitől, remélem tetszett ez az összeválogatott CseveExkluzív. IF kérdés, probléma, közlendő THEN megragad toll AND ír levél. Bye!

Zolee

**Az új Amiga 500 Plus magyar nyelvű használati utasítással
10 lemeznyi játékprogrammal megvásárolható 45.996,- Ft
+ ÁFA áron.**

**Utánvétellel + postaköltség megrendelhető:
COMGAME GYM 1026 Bp. Filler u. 47/b.
Telefon: 176-3927**

BRUBAKER

Folytatás a 49. oldalról

Innen haladjunk északra a hulla sírjához, majd addig keletre, amíg egy nyitott ajtóhoz nem érünk. Ezt a hózuhatag miatt lenyomódott platform nyitotta ki. Ne sokat hezitáljunk, menjünk be. Egy liftbe jutunk, ami levisz bennünket a bázis belsejébe. Innen már nincs visszaút, a liftajtó is bezárul mögöttünk. Az itt látható robottal még nem tudunk mit kezdeni, ezért menjünk a folyosón keletre, majd északra. Kutassuk át a kacamákat. Találunk egy vezetéket, egy piros kábelt és szerzőket. Ettől kezdve új funkcióval bővül az ikonablánk: szerelni is tudunk. Dzsajjunk vissza a robothoz, és rögtön használjuk rajta új szerzeményünket. Szétszedve egy kódkártya (Impulse Keycard), egy fegyver (Phraser) és néhány IC boldog tulajdonosai lehetünk.

Menjünk kétszer keletre, ahol javítsuk meg a számítógépet, majd kapcsoljunk be. Egy igen hosszú memoár csendül fel egy idegen lény előadásában, akit kicsit később



FOTÓ: C-64

elég megviselt állapotban láthatunk viszont. A meglehetősen kusza üzenet lényege a következő: 14 ezer éve a Sardonok megtámadták a Druidonerek főhadiszállását a SOL 3 bolygón. A Druidonerek a világmindenség minden sarkába menekültek teleporterek segítségével. Egyik egységük a Földön landolt és huzamosabb itt-tartózkodásra rendezkedett be. Idővel azonban megunták a banánt, és felderítőhajókat küldtek vissza a SOL 3-ra. A Sardonok a pusztítás után elhagyták az anyabolygót. A Druidonerek által korábban kifejlesztett faj, akik Embereknek nevezték magukat, túléltek a támadást, sőt remekül szaporodtak a Földön (de hogy hogyan kerültek oda, arról nem szól az üzenet). Hogy ezt a túlzott burjánzást szabályozzák, néhány stratégiai helyen csapdákat helyeztek el, és analizálták az elfogadott példányokat. De a faj lázadásai miatt

hamarosan leálltak a kísérletek. Egyszer csak a Föld közelében egy Sardon hadihajó bukkant fel, mire minden Druidoner hanyadt-homlok elmenekült a Földről. Bár kiderült, hogy csak vaklármá volt az egész, őt ittfelejtették. Azóta 2000 év telt el, és egy kicsit uncsi lett a dolog, ezért úgy gondolta, hogy hibernálja magát néhány évszázadra. Ezenkívül egy még fontosabb információ birtokába jutunk, mely szerint a bázist csak egy kód bementésével lehet elhagyni. A bibi csak ott van, hogy a lekérdező rendszer a hang hullámhosszát is elemzi, hogy csak az arra jogosult személyek nyithassák ki az ajtót. Ezért vegyük fel a számítógép hangját (használguk a diktafont a számítógéppel).

Ez itt az első rész vége. Elég izgalmasnak ígérkezik, nemde? Aki esetleg egymaga vág neki a továbbiaknak, annak elárulom, hogy kábé most járunk a játék egyharmadánál. A következő lépés pedig a Keycard energiával való feltöltése, mert anélkül csapdába kerülünk az ajtó kinyitása után...

Zolee

C-64

GRAFIKA	89	Osszesen
ZENE	49	83
JÁTSZHATÓSÁG	79	

ISMÉT FOCI EURO'92



*Júniusban egész
Európa focilázban
égett.*

*Az Európa-bajnokság
természetesen*

*a programírokat is
nagyobb munkára
ösztönözte, s ennek
eredményeként sorban
jelentek meg a jobbnál
jobb focik a különböző
gépekre.*

*Bár a választékban
szerepelnek fantasztikus
menedzserprogramok
is, most csak a legjobb
mérkőzéseket nézzük
végig.*



FOTÓ: AMIGA

Striker

Ez az egy program nem kapcsolódik szorosan az EB-hez, hiszen nem csak európai csapatok szerepelnek az együttesek között. A barátságos és a tétmeccseket játszhatjuk egymás és a gép ellen. Először a felsorolt országok közül kell a két csapatot kiválasztanunk. Ez a választás döntően befolyásolja a mérkőzés kimenetelét, hiszen egy jónevű csapat

játékosai sokkal gyorsabban rohagnának a pályán és az összjátékuk is jobb. Ezért kezdetben érdemes például Katar vagy Izland ellen próbálkozni (bár Izland csapata manapság már erős ellenfélnek számít).

Maga a játék nagyon látványos és izgalmas. A pályát nem felülről, hanem az egyik kapu mögül, a lelátóról látjuk. S mivel a pályából látszó rész állandóan követi a labdát, szerintem az egész játék sokkal áttekinthetőbb, könnyebben kezelhető lesz.



C-64 magnósok FIGYELEM!

Minden hónapban egy siker program kazetta borítóját kínáljuk Nektek, hogy kívágya és a kazettába helyezve új taggal gyarapodjon gyűjteményetek.

Ezzel egyidőben új kazettás programokat kínálunk eladásra, a listát és az árakat megtaláljátok lapunkban.

Tehát:

PRESS PLAY ON TAPE...



STRIKER

FOTÓ: AMIGA

Az emberkék irányítása egyébként a megszokott módon történik. A játékosok lönek, fejelnek és nagyon jól kezelik a labdát, így pontosan lehet passzolgatni. Érdekes még, hogy a szabadrúgások előtt külön beállíthatjuk a rúgás erejét és irányát is.

S végül a sok jó ötlet mellett a programot természetesen remek grafika (a pálya szélére még fotóriporterek is kerültek) és hanghatások teszik igazán szórakoztatóvá.

European Football Championship

Ebben a játékban egy komplett Európa-bajnokságot játszhatunk végig, a selejtezőcsoportoktól kezdve egészen a döntőig. A programban az egyes válogatottaknak majdnem a legriszebb összeállításukkal lépnek pályára. A mérkőzések sorozat a legutóbbi EB rendszerében folyik. A hét csoportban a csapatok körmérkőzést játszanak, s minden csoport első helyezettje jut a svédországi döntőbe.

A mérkőzések előtt beállíthatjuk az időjárást, a pálya talajának minőségét, majd összeállíthatjuk a kezdőcsapatot. A meccseket felülről látjuk, de a játékosok elég nagyok, így a játék jól követhető. Az emberkék labdavezetés közben mindig kicsit messzebbre rúgják a labdát, ezért sokkal könnyebb gyors adogatásokkal támadást vezetni, mint egy emberrel végéigseleznit az egész pályán. A rúgások erejét a tűzgomb lenyomásának hosszával változtathatjuk meg.

A mérkőzést rendszeresen gyönyörű grafikák szakítják meg. Külön rajzon ad a bíró sárgalapot, s a gól után a játékosok kirohannak a szurkolótábor elé. Az egyes csapatok a Striker-hez hasonlóan nevükhöz méltó játékerőt képviselnek, s ez a különbség a játékosok gyorsaságában és pontos lövéseiben nyilvánul meg. Az emberkéket nagyon könnyű irányítani, és itt a gyengébb csapatok már az első alkalommal is legyőzhetők.

EUROPEAN FOOTBALL

FOTÓ: AMIGA



JOHN BARNES FOOTBALL

FOTÓ: AMIGA

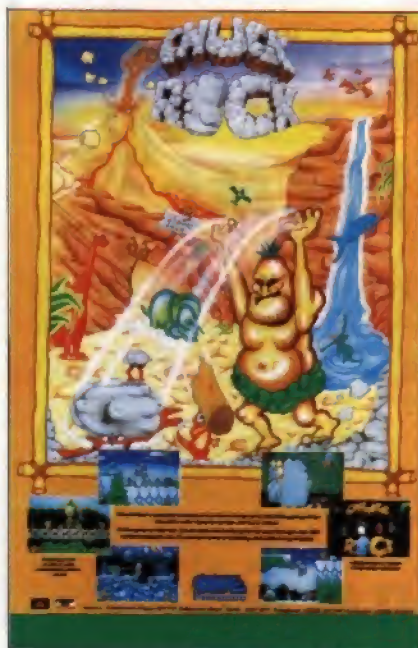
John Barnes Football

S végre eljutottunk a döntőig. Ebben a programban ugyanis már csak a nyolc döntőbe jutott csapattal találkozunk, és segíthetjük valamennyiket a bajnoki címig.

A meccseket itt megint egy újabb szemszögből, oldalról látjuk. Mivel én ezt a formát tartom a legjobbnak, így a három közül ez a foci tetszett legjobban. Ebben a játékban is beállíthatjuk az időjárást, valamint a mérkőzések hosszát.

A programban egyébként semmi különös nincs, hiszen mostanában már az lenne meglepő, ha gyenge grafikával, unalmas lehetőségekkel próbálnának fociprogramokat eladni. A három gyönyörű program közül ezért nem is szeretném egyiket sem kiemelni. Mindenki próbálja ki sorban az összeset, s döntse el, melyik a kedvére való. Biztos vagyok benne, hogy a választás nehéz lesz.

Temesvári



576 KByte

HELYREIGAZÍTÁS!

Tisztelt Olvasóink!

Az 1992/6. számban a „Sega” hirdetés szövege hibásan jelent meg.

A helyes szöveg a következő:

SEGA

Videojátékok, alapgép, szoftverek és tartozékok nagy választéka a magyarországi márkakereskedőnél.

Alapgép:

9999,- Ft

Szoftvereink már

2200 Ft-tól

Áraink az ÁFA-t tartalmazzák.

Viszonteladónak kedvezmény.



DOUBLE DRAGON

TERMINATOR 2



NINTENDO GAMEBOY

Zsebben hordott örület

A NINTENDO megalkotta ezt a valamit, GAMEBOY-nak hívják. Azóta, amióta az első gépek a boltokba kerültek, szinte mindenki hozzá akar jutni egy ilyen kis csoda-masínához, kortól és nemtől függetlenül. Maga a gép a kvarcjátékok utódja, de olyan technikai és hardware újdonságokat tartalmaz, amelyek forradalmsították a „Kézben fogható”, azaz a „Hand-held” játékgyártás iparágát. Az egyik legfontosabb újítás, hogy a gépben cserélhetőek a program-kazetták (cartridge-ek), így a GAMEBOY-t a „Sétálómagnó” és a „Sétáló CD játszó” után joggal nevezhetjük „Sétáló játéknak”. A GAMEBOY-t nem hiába tervezték az ember zsebéhez, méretei kb. 15x25 cm, ebből a képernyő 5x5-ös, monochrome. Ettől azonban nem kell visszariadni, ugyanis nem csak két szint láthatunk a képernyőn, hanem a feketét és a szürke 4 árnyalatát. A masina grafikai képességeit nem a klasszikus értelemben mérik, hiszen a rajzokat „megszámálhatóan” kis pontból állítják össze - a felbontást 20x18 karakterben adják meg. A képernyőn egyszerre 40 darab, 8x8 pixeles sprite lehet, és ilyenkor a játékok (vagy scroll) sebessége még egy cseppet sem lassul! Alapfelszerelésben a programok hangját fülhallgatón élvezhetjük (természetesen sztereóban, és hihetetlen minőségben), de a Gameboy-tartozék gyártó cégek már ezt a problémát is áthidalták.

Mivel a GAMEBOY a felkelő nap országából ered, ezért az irányító egység (lap, joystick??) az európai kéznek kissé szokatlannak tűnhet: egy kereszt alakú, 8 irányba billenő alakzat, amely ha megszokja az ember, rendkívül jól kézreáll. Ezen kívül a gépen található még 2 külön funkcióú tűz-gomb (a legtöbb program már ettől sokkal játszhatóbb), plusz egy SELECT és egy START billentyű. S ami talán a legfontosabb, hogy 2 gépet összekötve páros vagy versenyszerű játékokkal is küzdhetünk!

Ez így mind szép, mondhatja

Pár évvel ezelőtt szinte viharszerűen söpört végig a világon egy akkoriban forradalmi újdonságnak számító örület, mégpedig a „pittyegős” kvarc-játékok formájában. Emlékszem, hogy akkor-tájt a buszon és a metrón szinte percnként hallottam innen-onnan a mással össze nem téveszthető zajokat. Ezen kis gépeknek azonban volt egy nagy hibájuk, mégpedig az, hogyha a tulajdonos meguntta őket a szekrény aljában kötötték ki. Kellte tehát valami, amit „nem lehet megenni”.

meglátásom szerint már elérkeztünk arra a szintre, hogy egy csomó játék már magasan VERI a C64-es anyagokat, főleg ha azt vesszük figyelembe, hogy egy 4 ceruzaelemmel működő kis műtűrt tartunk a kezünkben.

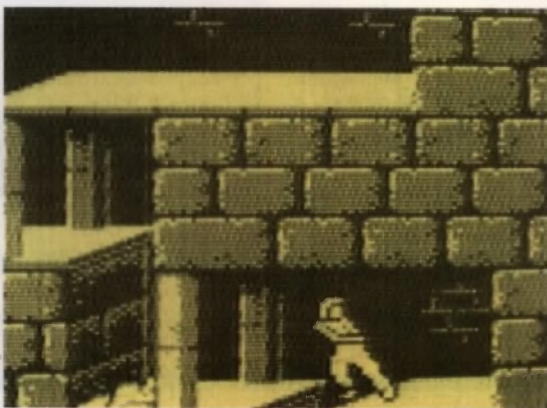
Remélem azok a képek, amelyeket a legszebb GAMEBOY játékokról készítettünk, sokak szívét meg fogják dobogtatni. A nagy cégek egymással versengve hirdetik meg GAMEBOY konverziójaikat, s olyan nagyságok, mint a KICK OFF, a MARBLE MADNESS, a WWF SUPERSTARS, sőt, még a GAUNTLET is rövidesen hozzáférhető lesz!

Mint már említettem, egy pár cég szívügyének tekinti a GAMEBOY-t, és egy halom hasznos kiegészítőt készített hozzá.

Létezik a képernyő méretét kétszeresére növelő nagyító, Game-Light egység, melynek segítségével akár teljesen sötétben is használhatjuk gépünket, sztereó hangszórók, és sokféle „hordozó” doboz és táskák, melyekben a gép és a kedvenc kazettáink kényelmesen elférnek.

Azt hiszem egy külön szám kellene ahhoz, hogy a GAMEBOY-ról mindent elmondjak. Azt ajánlom inkább, hogy mindenki szerezzen be egyet. Lehetséges csalódnai benne!

Martin



PRINCE OF PERSIA

PILLANATFELVÉTEL

Azóta nemcsak lapunk külleme és tartalma változott, hanem a szerkesztő-gárda is jócskán kicserélődött. Megmaradt azonban egy megbonthatatlan baráti mag,

akik kezdettől fogva jobban-rosszban kitartottak az újság mellett. Őket láthatjátok a stábfotón. Balról-jobbra haladva: első Temesvári Tibor. A sportprogramok és menedzserek nagy ismerője és szerelmese. Minden foci-, olimpia-, box-, kosárlabda-, és tenisz-programot kívülről ismer, kezdve az alkotók nevétől egészen addig, hogy hova adogat a Great Courts 2-ben Ivan Lendl az első szettben. Ha pedig olyan programra akadunk, amihez egyikünknek sem fűlik a foga, akkor mindig rá lehet szólni. A napokban nősült, de azért jó fej.

A sorban következik Mr. Balogh Zsolt, a főszerkesztő. Mint a képen is látszik, nagyon komoly üzletember, kimért, megfontolt, nagy tapasztalatú férfiú (bár egy kicsit túloz a fotó). Az ő irányításával kerül nyomda alá az elkészített anyag, ő tartja a kapcsolatot a külsősökkel, a pénzügyek teljhatalmú kezelője. Hogy milyen jól végzi az irányítás nehéz feladatait, azt híven tükrözi az újság mai arculata. Persze nem kell azt gondolni, hogy egy besavanyodott valaki, mivel minden bolondságban benne van (leggyakrabban ő találja ki).

Ezután két orvosi eset következik. Mindketten napszemüvegben, az egyik fején baseball-satyesz, a másikén haj. Az első Ugly Kid Zolee, a másik Martin. Zolee a C64, Martin pedig az Amiga és PC újdonságok nagy nyűsztőlője. Zolee inkább a szöveges kalandjátékokat, a mázskálósakat és logikaikat kedveli (azazhogy jut neki), míg Martin az akciójátékokat neme

a Larry és Quest-jellegű stuffokat favorizálja. Régóta nagy haverok, valami REDS nevű bandában nyomták az ipart valaha. Azóta több év telt el, de a számítógép

íránti szerelem egyikőjükben sem fakult meg. Az 576 fotói az ő kettejük közreműködésével készülnek, Martin félelmetes benyögei és poénjai közepette. Egyébként az 576 KByte elnevezés Zolee nevéhez fűződik.

A figyelmesebb szemlélők felfedezhetnek még valakit a képen. Ő Tihor

Miklós, alias Mike Murphy (M2). Sajnos nem tudott eljönni a fotózásra, szerencsénkre azonban volt róla egy régebbi képünk, amit kiragasztottunk mögénk a falra...

A stábfotó persze még így sem lenne teljes, hiszen sokan kimaradtak a felsorolásból. Pepy Pirate, a Dizzy mániákus. Aki nem tudná, ő NÖNEMŰ! E-lég ritka faj (egy hölgy, aki ért computerül), de létezik. Legnagyobb igyekezetünk ellenére sem sikerült lencsevégre kapnunk, pedig biztosan egyből legalább kétszázal

több rajongója lett volna. Aztán itt vannak a külsősünk, akikről gyakran, de nem állandó rendszerességgel jelennek meg cikkek, a grafikusaink, akik csak úgy ontják a jobbnál-jobb fedélterveket, belső illusztrációkat. Végül, de nem utolsó sorban pedig szeretnénk megköszönni Mikinek, profi fotósunknak, hogy mindig újult erővel vág neki az éjszakába nyúló fotózásoknak, és fáradhatatlanul lövi a képernyőket.

És persze Neked is köszönjük, Kedves Olvasó, hogy havonta lekullogsz azt újságoshoz, leszurkolsz neki 98 Ft-ot és megveszed egy hónapi munkánk gyümölcsét. Kösz mindenkinek, szevasztok a következő számig!

Zolee

Hű olvasóink biztosan emlékeznek még az 576 KByte első számára. Akkor talán még mi sem gondoltunk volna arra, hogy ilyen osztatlan sikert arat lapunk. Persze voltak ballépéseink, ügyetlenkedéseink, de „jobbára egyenesen haladtunk a népszerűség felé”. Nagyon jó érzés most, a 25. szám apropójából visszatekinteni az elmúlt több mint két évre.



A következő számunk szeptember 16-án jelenik meg.

Nintendo®

JÁTEK AZ ERŐVEL



A gépek és a játékok
megrendelhetők a
COMGAME GMK
címén.

(1389 Budapest
Postafiók 132.)

Kérésre árlistát és
részletes tájékoztatót
küldünk.



Már Magyarországon is hódít a Nintendo videójáték! Próbáld ki Te is ügyességedet és figyelmedet a tévére kapcsolható Nintendo játékkal és a hordozható elemes GAME BOY készülékkel és programkassetákkal.



Nintendo®

ACOMP Számítástechnikai Kft.

1141. Budapest, Álmos vezér útja 17., Tel: 183-1547, Fax: 251-2523

Commodore Amiga 500	35.920 Ft.	TDK MF 3HD 3.5" lemez	792 Ft.
Commodore Amiga 500 Plus	47.120 Ft.	Maxell 3.5" MF2 HD lemez	792 Ft.
Commodore Amiga 600	51.120 Ft.	Maxell 3.5" MF2 HD lemez	1.432 Ft.
Commodore Amiga 1200	69.860 Ft.	Maxell 5.25" MD2-D lemez	472 Ft.
Commodore 1645 Stereo Color monitor	26.320 Ft.	Maxell 5.25" MD2-HD lemez	792 Ft.
Philips 8835 11" Stereo Color monitor	26.320 Ft.	Fuji 3.5" MF 2D lemez	792 Ft.
Commodore A-520 TV modulár	2.800 Ft.	Fuji 5.25" MB 2DD lemez	472 Ft.
Commodore C-64 11"	11.680 Ft.	Fuji 5.25" MD 2HD lemez	792 Ft.
Commodore 1541 14-Flippy	13.280 Ft.	Proflex 3.5" DSDD lemez	544 Ft.
Commodore 1802 monitor	10.020 Ft.	Proflex 5.25" DSDD lemez	612 Ft.
Commodore 1352 mouse (eredeti Amiga)	4.792 Ft.	Noris C-15 C-64 kazetta 5db	312 Ft.
Telmex 512 Kb orsú memóriakártya	4.000 Ft.	Action Replay MK III	12.792 Ft.
1.8 Mb memóriakártya	14.400 Ft.	4 Player Adapter (4 joystick esatlakozó)	1.500 Ft.
Rosier 3.5" külső floppy drive	7.920 Ft.	Noris Maus M3 Amiga	2.000 Ft.
Rosier 5.25" külső floppy drive	11.020 Ft.	Noris Maus M1 C-64	2.000 Ft.
Epson IQ-200 24 pins printer	31.920 Ft.	Noris mouse pad	302 Ft.
Noris DR 1535 Datasette	2.000 Ft.	Noris MB 10\3.5" lemeztartó	136 Ft.
Quickshot 11" joystick	552 Ft.	Noris MB 40\3.5" lemeztartó	552 Ft.
Quickshot 11" turbo joystick	792 Ft.	Noris MB 80\3.5" lemeztartó	792 Ft.
Quickshot 11" Plus joystick	712 Ft.	Noris DB 10\5.25" lemeztartó	136 Ft.
Quickshot QS-113 analóg joystick	792 Ft.	Noris DB 50\5.25" lemeztartó	552 Ft.
Quickshot QS-123 analóg joystick	1.032 Ft.	Noris DB 100\5.25" lemeztartó	712 Ft.
NoName 3.5" DSDD lemez	400 Ft.	Noris Amiga 500 porvédő	792 Ft.
NoName 3.5" DSHD lemez	600 Ft.	Noris C-64 11" porvédő	632 Ft.
NoName 5.25" DSDD lemez	200 Ft.	Noris MF 14 C 14" monitorfiller	1.112 Ft.
NoName 5.25" DSHD lemez	400 Ft.	Thunder board hangkártya	15.120 Ft.

Áralkuk az ÁFA-t nem tartalmazzák!

Képdigitalizálók, genlockok, hard diskek, turbókártyák rövid szállítási határidővel megrendelhetők.

PRIVÁT
Eladó:
Amiga 3000 (230 e.Ft.)
A-500-hoz 20 MHz-es turbókártya (70 e.Ft.)
Evolution HD kontrollér + 50 Mbyte Quantum HD
+ 2Mbyte RAM (50 e.Ft.)
☎ 156-9393
PaintJet Color BubbleJet A4-es printer (85e.Ft.)
DCTV, True Color megjelenítő és
24bit-es digitalizáló (75 e.Ft.)
Evolution kontrollér Amiga 2000 v. 3000-hoz (25 e.Ft.)
Medusa, Atari emulator - Hardware+Software
A-2000 v. 3000-hoz (15 e.Ft.)

DPL
Digital Punch Line
Nyitvatartás: 9-18 óráig, Szombaton 9-12 óráig.